アニメガイド

# Animegaido

02

MAGAZYN KOMUNIKACJI
OBRAZKOWEJ

INDEX 33961X
ISSN 1428-7447
WRZESIEŃ 9/97
CENA 1.90

1.90 CENA

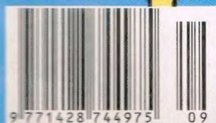
801 airbats

nowości

komedie

tenchi muyo!

battle angel alita



Okładka: Tenchi Muyo! 1992 AIC/Pioneer LDC. INC/Pioneer LDCE Ltd. rys. Piotr Sokołowski

# MENU

**4 Neo Tokyo News**

**5 Mononoke-Hime**
Najnowszy film kinowy mistrza Miyazakiego

**6 Tenchi Muyo!**
Hit i klasyka w jednym. Więcej słów rekomendacji nie trzeba

**9 Chisa Yokoyama**
Przedstawiamy jedną z największych seiyuu władającą wyobraźnią otaku

**10 Na Wesoło**
Komedie – przedstawiamy kilka klasycznych przebojów

**12 Czy Wiecie ...**
Japonia to dziwny kraj, pełen tajemnic, odmiennej kultury i zupełnie innych ludzi.

**14 801 TTS Airbats**
Coś dla miłośników szybkiego latania, romantycznych związków i pięknych kobiet

**20 Gall Force**
Prekursor wszystkich super Super Deformów

**22 Alita**
Cyberpunk w czystej formie, czyż nie jest podobny do naszego świata?

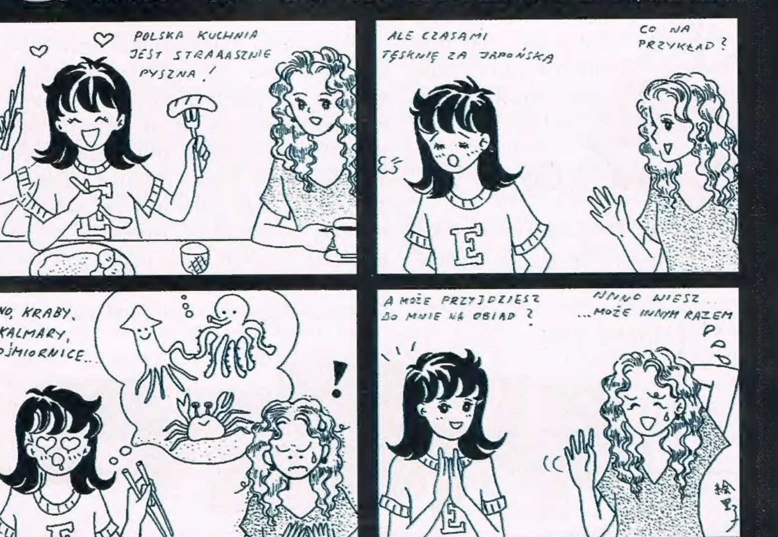
**24 Sailor Moon**
Anime a manga, manga a anime

**26 Czarodziejka...**
Recenzja mangi najczystszej wody

**27 Anime?!?**
Co to takiego to anime i czym to się je

**28 Gumowce...**
Ciąg dalszy recenzji japońskich filmów z potworami

**30 Gry**
Mini wywiad z szefem firmy Megatech Software – legendą mangowych gierek




## Witajcie bracia otaku

Przyjęcie z jakim spotkał się pierwszy numer AMG (oficjalny skrót od Animegaido) przerosło nasze oczekiwania. No cóż, my polscy otaku musimy się trzymać razem, a najlepiej łączą wspólne przedsięwzięcia i tym bardziej nam miło, że wybraliście właśnie nas (Ach! te setki listów, kartek i e-maili na internecie).

Staramy się, jak widać, dostarczać najsolidniejszy serwis informacyjny i ilustracyjny, choć jeszcze daleka droga przed nami – podam jeden przykład i liczę na waszą pomoc. Pisownia nazwisk bohaterów to istny horror, istnieje po kilka wersji tego samego nazwiska: japońska (zapisana krzakami), japońska fonetyczna (tak jak oni to słyszą), angielska (tak jak Anglicy i Amerykanie to piszą), lokalne (powstałe np. w ramach emisji serialu telewizyjnego) i jeszcze kilka innych, mniej ważnych. Co wybrać??? Czym się kierować??? Czy próbować za wszelką cenę to porządkować??? Czy pozostawić to w rękach autorów i nie ganiać ich za to, że Taxido to Tuxedo albo na odwrót. Sam już nie wiem – napiszcie.

### ■ ..................Na Wesoło

Jak już zapewne udało się wam zauważyć, tematem przewodnim tego numeru są komedie i humor w anime (poprzednio był cyberpunk). Domyślni czują co chcę dalej napisać – każdy kolejny numer będzie miał swój temat przewodni, jaki – to już zależy od was. Kilka przykładów tego, co możemy zrobić: filmy sensacyjne, s-f, fantasy, wojenne, o wielkich robotach, kryminalne, historyczne, sztuki walki, przygodowe, romantyczne, ekologiczne, ponownie komediowe lub cyberpunkowe albo jeszcze inne – WYBÓR ZALEŻY OD WAS. Wszelkie sugestie przysyłajcie najlepiej na kartkach pocztowych, ach i jeszcze jedno, propozycje w stylu „gwałt w sztuce japońskiej" nie będą brane pod uwagę.

### ■ ...............Ani-Mayhem

Chcemy powołać do życia kącik graczy w Ani-Mayhem.

### ■.....Wydarzenie Miesiąca

Pojawiła się na rynku długo oczekiwana manga z prawdziwego zdarzenia pt. Czarodziejka z Księżyca pani Naoko Takeuchi w oryginalnej szacie graficznej autorki i polskiej wersji językowej!!! Więcej szczegółów w numerze.

**Henshucho Nowaku Warudemaru**

**Wydawca:**
ProScript sp. z o.o.

**Redaktor Naczelny:**
Waldemar Nowak

**Kontrola Jakości:**
Mr. Root

**Zespół Redakcyjny:**
Marcin Kamil Górecki,
Agnieszka Lech,
Paweł Jankowski,
Aleksandra Kaca,
Robert Korzeniewski,
Krzysztof Papliński,
Eriko Yoda

**DTP & Design:**
Studio ProScript,
Adam Andrzejewski
Jacek Piekarek
© 1997 Pegaz Ass

**Ilustracje:**
Piotr Sokołowski

**Druk:**
PPW UNIPROM SA
Warszawa,
ul. Mińska 69

**Adres Redakcji:**
ANIMEGAIDO
00-800 Warszawa 66
P.O. Box 21
tel./fax
(0 22) 624-91-47
pn-pt 9.00-16.00

**e-mail:**
gaido@ssonline.com.pl



**txt: Mr. Root**

## Neon Genesis Evangelion

Dzięki firmie A.D.Vision serial anime od 1996 roku jest już dostępny na video w Europie. Firma zapowiada wydanie wszystkich 26 epizodów na kasetach, po dwa na każdej. Dzięki oficjalnemu przedstawicielowi A.D.Vision w Polsce, NEON GENESIS EVANGELION powinna się ukazać już niedługo. Dla wszystkich zainteresowanych tym tematem – już niedługo obszerny artykuł o EVANGELION oraz tekst o reżyserze tej serii, Hideaki Anno, i studiu Gainax, w którym powstała ta seria.

## Errata

W ostatnich newsach wkradł się błąd. W informacji o nowych. Ghostach powinno być, że „kolejnym produktem powstałym na podstawie Mangi Masamune Shirow jest gra na PlayStation pt. GHOST IN THE SHELL. Twórcą animacji w grze jest reżyser popularnego OAV w Japonii GOLDEN BOY". Za pomyłkę przepraszamy.

## Tenchi Muyo! Manatsu No EVE

Dopiero co pisaliśmy o najnowszej serii telewizyjnej SHIN TENCHI MUYO!, a już piszemy o premierze najnowszego filmu z tej serii, pt. TENCHI MUYO! MANATSU NO EVE. Podobnie jak w TENCHI MUYO! IN LOVE i ten film jest odrębną historią, w której grają nasze ulubione postacie. W tym filmie pojawia się dziwna szesnastoletnia dziewczyna o imieniu Mayuka i ogłasza, że jest córką Tenchiego. Wszyscy, z samym Tenchim na czele, są bardzo zaskoczeni całą tą sytuacją, a reszta dziewczyn zaczyna się spierać, kto w takim razie jest matką Mayuki. Zagadki nie wyjaśnia nawet fakt, że Mayuka jest z innego wymiaru.



## Sailor Moon

Wielka żałoba dla wszystkich fanów Czarodziejek. Seria SAILOR STARS zakończyła się i u nas. Według posiadanych przez nas informacji, nie ma planów na wyprodukowanie kolejnych części serii. Również plotki o filmie fabularnym z aktorami nie znajdują potwierdzenia w żadnych oficjalnych anonsach. Jedyną produkcją jest musical z aktorami grany tego lata w teatrach w Tokio oraz kilku innych większych japońskich miastach. Całe szczęście, że ukazał się już pierwszy tom oryginalnej mangi SAILOR MOON, wydany przez wydawnictwo J.P.Fantastica. Przynajmniej jest przy czym otrzeć łzy. Ale uwaga, Polsat 2 planuje powtórkę całej serii.



## Nowa Manga Rumiko Takahashi

Rumiko Takahashi, znana na całym świecie mangaka i twórczyni takich przebojów, jak RANMA 1/2, URUSEI YATSURA i MAISON IKKOKU, stworzyła nową mangową serię pt. INU–YASHA. Nowa seria jest emitowana jednocześnie w Japonii oraz w USA.

## Co w TV

Polsat 2 serwuje nam kolejną porcje anime. Spośród kilku nowych serii, dwie zasługują na uwagę: to MARRY BELL, będącą typowym magical girls show, choć dla małych dzieci, oraz JENNY JENNY, typowe anime sportowe, opowiadające historię młodej i ambitnej tenisistki. Przy okazji anime w Polsce, polecam też serial MALUDA emitowany w kanałach lokalnych TVP (między innymi WOT w Warszawie i okolicach). Na uwagę zasługuje bardzo fajne tłumaczenie i fantastyczna lektorka.



Fot. Maluda

## Power Rangers

W Polsacie 2 możemy oglądać przygody Power Rangers. Jest to kolejna wersja bardzo popularnych w Japonii tzw. Sentai Shows, czyli przygód grupy zamaskowanych wojowników walczących ze złem. Tym razem producent Sentai Shows, firma Toei (również producent SaAILOR MOON) wyprodukowała serię POWER RANGERS, będącą amerykańską wersją swoich japońskich poprzedników. Jeszcze dwa lata temu POWER RANGERS była jedną z najpopularniejszych serii młodzieżowych w USA i Wielkiej Brytanii, co sprawiło, że powstał film kinowy, który również mogliśmy oglądać na ekranach naszych kin.



## Battle Arena Toshinden na DVD

Nowojorska firma Central Part Media, zajmująca się dystrybucją anime w USA, jako pierwsza poza Japonią wydała anime w najnowszym formacie zapisu obrazu na dysku DVD. Dzięki dużej pojemności krążka mamy do dyspozycji 60 minutowy film w wersji dubbingowanej po angielsku, japońskiej z angielskimi napisami oraz oryginalnej japońskiej. CPM zamierza wydawać kolejne anime nagrane w tym formacie.







# Mononoke-Hime
## Mistrz Miyazaki znów zarządził

**txt: Eriko**

Reżyser MONONOKE–HIME, Hayao Miyazaki, już w wieku 20 lat marzył o stworzeniu baśni, której akcja rozgrywałaby się w Japonii. Jego marzenia spełniły się po 30 latach w postaci MONONOKE–HIME, która przenosi nas do Japonii z okresu Muromachi (1336–1573). Miyazaki już wcześniej stworzył kilka filmów fantasy, jednak wszystkie one rozgrywały się w wyimaginowanym świecie. Teraz będzie to naprawdę coś innego, coś wielkiego:





- 16 lat zbierania pomysłów i przygotowań,
- 3 lata aranżacji,
- koszty produkcji: 2 mld. jenów,
- 125 tys. klatek filmu.

Spodziewane dochody szacuje się już dziś na największe w historii japońskiej kinematografii: ok. 6 mld. jenów. Dzięki współpracy z wytwórnią Disneya film będzie można oglądać na całym świecie. Na spotkaniu z dziennikarzami, podczas przedstawiania nowo wyprodukowanego MONONOKE–HIME, wypowiedział się sam reżyser Miyazaki:

"Mieliśmy 2 mld jenów na wyprodukowanie tego filmu. Wydawać by się mogło, że to ogromna suma i można zrobić film tak, jak tego zapragniemy. Ale to nie tak: nad wszystkim trzeba było się wiele razy zastanawiać, nawet dobieranie kolorów zajęło nam strasznie dużo czasu. Zaczęliśmy się już martwić, czy ten film w ogóle zostanie ukończony" – powiedział Miyazaki, śmiejąc się.

MONONOKE–HIME jest wyjątkowy także pod względem narracji: zamiast seiyu mamy do czynienia ze „zwykłymi" aktorami. I tak w roli głównego bohater: Ashitaka występuje Yoji Matsuda, a głos Mononoke Hime (księżniczki Mononoke – San) należy do Yuriko Ishida. Głosy pozostałych bohaterów też nie należą do seiyu, ale do bardzo znanych w Japonii aktorów. Wszyscy oni czują się zaszczyceni, że to ich wybrano do tego filmu.

Yuriko Ishida komentuje to tak: „Wychowałam się na filmach Miyazakiego, byłam ich gorącą wielbicielką i nawet nie przypuszczałam, że kiedyś przyjdzie taki dzień, że będę z nim współpracować. I to w dodatku udzielając swojego głosu księżniczce Mononoke. To na prawdę wielki dla mnie zaszczyt."

Treść MONONOKE–HIME do końca była utrzymywana w tajemnicy. Teraz już wiadomo, że jest to opowieść o dziewczynie o imieniu San, która została przygarnięta i wychowywana przez 300–letniego, mówiącego ludzkim głosem psa–mędrca półboga o imieniu Moro. San podróżuje na grzbiecie Moro i spotyka prostodusznego młodzieńca o imieniu Ashitaka. Całość opowiada o skomplikowanych relacjach pomiędzy człowiekiem a bogami.



Piękna seiju Yuriko Ishida użycza głosu księżniczce Mononoke



MONONOKE–HIME lub jak kto woli – PRINCESS MONONOKE – w japońskich kinach już od połowy lipca

## Wielkie połączenie: Disney z Ghibli

Na początku tego roku została podpisana umowa o historycznym znaczeniu pomiędzy koncernem Buena Vista, czyli Wytwórnią Disneya, a japońską firmą Tokuma Productions, reprezentującą studio Ghibli, będące własnością jednego z najbardziej cenionych twórców japońskiej animacji, Hayao Miyazakiego. Umowa jest historyczna, bo dotychczas potentaci rynku filmowego w USA i Japonii nie podejmowali współpracy na taką skalę. Wielkie firmy amerykańskie ignorowały japońską animację, zaś japońskie wytwórnie nie były zainteresowane wychodzeniem na taką skalę poza, i tak bardzo dochodowy, rynek rodzimy. Ten układ wyznacza nowy rozdział we współpracy obu rynków.

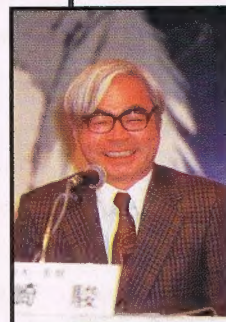
Co zawiera ta umowa? Buena Vista zajmie się dystrybucją filmów animowanych ze Studia Ghibli na całym świecie oraz w samej Japonii, choć poza krajami azjatyckimi.

Ewentualną dystrybucją kinową i video najnowszego filmu kinowego Studia Ghibli – MONONOKE HIME (patrz dział NEWS) najprawdopodobniej zajmie się również Buena Vista. Dodatkowo umowa określa warunki dystrybucji dwóch filmów fabularnych wyprodukowanych przez Tokumę, pt. OPIUM WARS i GAMERA 2.

Umowa zapewnia, że wszystkie te filmy będą dystrybuowane wszędzie tam, gdzie obecna jest Buena Vista i będą tłumaczone na lokalne języki oraz wydawane w formie dubbingowanej. Według zapewnień Buena Visty, już pod koniec tego roku mają się ukazać w USA pierwsze filmy: KIKI i LAPUTA. W Europie filmy będą wydawane z lekkim opóźnieniem w stosunku do wydań amerykańskich.

Wielu dziennikarzy pytało się, czy Disney będzie w jakiś sposób wpływał na aktualną formę filmów. Ludzie interesujący się anime wiedzą, jak często amerykańscy dystrybutorzy dokonywali cięć w oryginalnych filmach. Na szczęście umowa reguluje to w sposób jasny i wyraźny. Disney nie ma prawa wyciąć ani sekundy z ani jednego filmu Miyazakiego, jak również ma pozostawić oryginalną ścieżkę dźwiękową. Ma to na celu utrzymanie oryginalnych zamierzeń twórców filmu. Do umowy startowały jeszcze dwie inne amerykańskie koncerny – Fox i Time Warner, ale tylko Disney przystał na te warunki.

Umowa umożliwia również produkcje upominków, gadżetów, CD–ROM'ów i innych rzeczy związanych z filmami Hayao Miyazakiego, zaś na pytanie dziennikarzy, czy Disney razem ze Studiem Ghibli zamierzają w przyszłości wspólnie wyprodukować jakiś film, z ust przedstawiciela Tokumy padła odpowiedź, że byłoby to bardzo trudne (co w ustach Japończyka oznacza, że niemożliwe). Mistrz Miyazaki bardzo ceni sobie wolność twórczą i nie zaakceptowałby żadnych obcych wpływów lub nacisków.



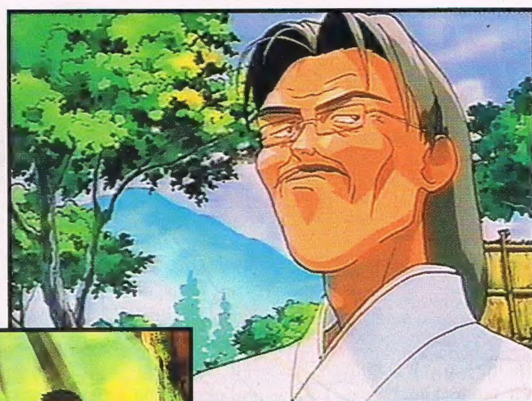
Mistrz Miyazaki we własnej osobie

# Tenchi Muyo! Ryo-Ohki

txt: Kodachi

Nazywam się Tenchi Masaki i jak zapewne wiecie, okropnie narozrabiałem podczas wakacji

To jest mój dziadek, który gdyby w przeszłości nie strugał bohatera, to nigdy by do tego wszystkiego nie doszło ▶



A to jest ten zardzewiały miecz, który wszystko spowodował ▼



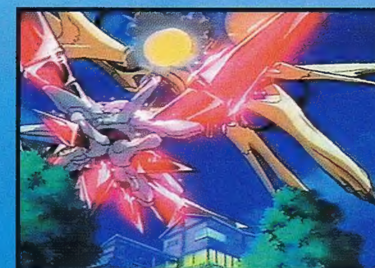
A tak najdokładniej, to ona wszystkiemu jest winna. Tak! To się stało przez Ryoko! ▶



W 1992 roku światło dzienne ujrzała niepozorna seria sześciu epizodów OAV, pod tytułem TENCHI MUYO! Bardzo szybko zdobyła sobie wśród widzów niezwykłą popularność, tak że już wkrótce dokręcono odcinek specjalny (THE NIGHT BEFORE CARNIVAL – później włączony do serii), a następnie kolejne. Obecnie TENCHI MUYO! to dwie serie OAV, serial telewizyjny oraz pełnometrażowy film kinowy TENCHI MUYO! IN LOVE. Powstała także manga publikowana w wysokonakładowym piśmie DRAGON COMIC. Już od kilku lat TENCHI MUYO! cieszy się niesłabnącą popularnością w Japonii, a po opracowaniu wersji angielskiej także w USA i Europie. Mamy więc pod bokiem przebój naprawdę na miarę światową. Dziwne tylko, że dystrybuująca go u nas firma Manga Planet jakby mało zwraca nam na to uwagę...

## AKCJA

Początek wcale nie zapowiada wielkich wydarzeń. Pierwszy OAV – RYOKO RESURRECTED zaczyna się niewinnie, można nawet powiedzieć – niemrawo. Nasz bohater, Tenchi Masaki, przeciętny japoński nastolatek, przebywa właśnie na wakacjach u dziadka. Nudna wiejska okolica, nudne wiejskie życie i tylko jedna jedyna atrakcja: jaskinia, gdzie według legendy spoczywa straszliwy demon Ryoko, który terroryzował okolicę 700 lat temu. Legenda jest co prawda stara i niemal zapomniana, lecz ciekawość popycha Tenchiego do działania. W jaskini znajduje tylko trochę szczątków, resztki potwornie zardzewiałego miecza i ... prawdziwego demona! Od tej chwili spokojne życie Tenchiego przeobraża się w pasmo coraz bardziej gwałtownych i niebezpiecznych wydarzeń.





Od momentu, kiedy do akcji wkracza Ryoko, tempo wydarzeń nabiera rozpędu z rakietowym przyspieszeniem. Spokojna dotąd historia zmienia się w obraz pełen destrukcji i totalnego zniszczenia. Ryoko atakuje Tenchiego, by odegrać się za wieki uwięzienia w jaskini, gdy jednak przegrywa pojedynek, jej nastawienie się zmienia. W posiadaniu Tenchiego jest wszak miecz Yosho, zawierający trzy niezwykłe perły. Były one niegdyś źródłem jej mocy i potęgi. Ryoko zostaje więc z Tenchim i różnymi sposobami – groźbą, prośbą i oszustwem stara się perły odzyskać. Z czasem jej uczucia zmieniają się, perły przestają być ważne, na plan pierwszy wysuwa się Tenchi...

Aby jednak akcja nie rozwijała się dalej zbyt prosto, z głębin kosmosu nadciąga Ayeka, księżniczka z rodu Jurai (epizod: HERE COMES AYEKA). W poszukiwaniu swego narzeczonego Yousho przybywa w okolicę Ziemi, gdzie sensory jej statku wykrywają obecność Ryoko. Księżniczka ma być może bardzo wytworne maniery, lecz z wrogami ani myśli się patyczkować! Ryoko zabiera Tenchiego na swój statek Ryo-Ohki, lecz nie udaje się jej uciec. Krótka lecz gwałtowna bitwa kończy się uwięzieniem naszych bohaterów na statku Ayeki. Tym samym już na początku możemy poznać co bardziej negatywne cechy charakteru księżniczki. Bez cienia wahania torturuje Ryoko, by wydobyć z niej potrzebne informacje.

Tenchi, na szczęście, zostaje uwolniony przez małą Sasami, młodszą siostrę Ayeki. I natychmiast wplątany przez nią w próbę wykradzenia ozdobnego diademu z sypialni Ayeki. Od tego momentu Sasami jakby mimochodem staje się katalizatorem wielu wydarzeń, jakie dzieją się wokół Tenchiego. Jej prawdziwą naturę poznamy dopiero dużo później (epizod: SASAMI AND TSUNAMI), lecz od samego początku zastanawia w niej dziwne połączenie dziecinności i powagi – i wierzcie mi, jest w niej dużo więcej niż sugeruje jej powierzchowność ośmiolatki.

Gdy przyszło mi się użerać z jedną starą babą (Ryoko jakby nie patrzeć, jest kilkuwiekowa), to jeszcze dawałem sobie jakoś radę, ale jak do tego dołączyły się jeszcze dwie, to już mnie przerosło...





... ma to na szczęście czasem i dobre strony

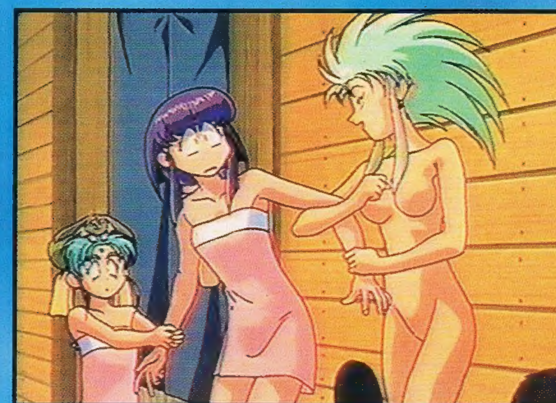
Dla rozładowania emocji pojechaliśmy do babci, żeby wykąpać się w gorących źródłach i wtedy mój rodzony ojciec mnie zaskoczył – powiedział, że podglądanie dziewczyn należy do tradycji!!!



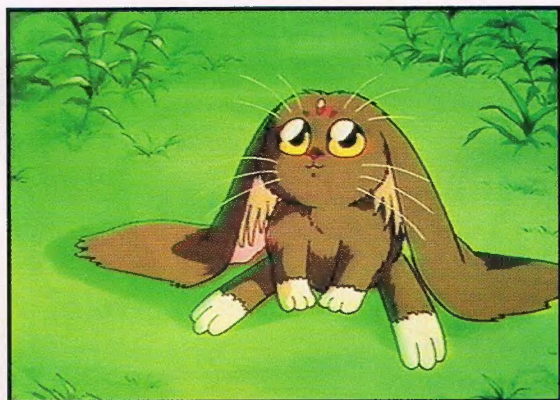


Nadchodzące wydarzenia stają się próbą charakteru dla Ayeki. Po pierwsze, Tenchi okazuje się potomkiem Yousho – jej narzeczonego. Po drugie, według wszelkich danych Yousho nie żyje. Na domiar złego, Ryoko w samobójczym ataku rozbija statek Ayeki i swój o Ziemię. Na szczęście nikomu nic się nie stało, lecz Ayeka zmuszona jest przebywać pod jednym dachem z Ryoko, bez szans na jakikolwiek środek transportu umożliwiający powrót do domu. Jedynym pocieszycielem okazuje się Tenchi, z którym Ayeka nawiązuje wreszcie nić porozumienia i sympatii (epizod: HELLO RYO-OHKI).

Jeśli myślicie, że dla przeciętnego widza akcja stała się już wystarczająco skomplikowana, poczekajcie na Mihoshi! Dzielny funkcjonariusz Policji Galaktycznej znienacka spada naszym bohaterom na głowy (epizod: MIHOSHI FALLS TO THE LAND OF



No cóż, Ryoko jak zawsze była szybsza, ojciec zemdlał z wrażenia, a Ayeka okazała się być bardzo wstydliwa. Kto by pomyślał, że i ona się we mnie zakocha







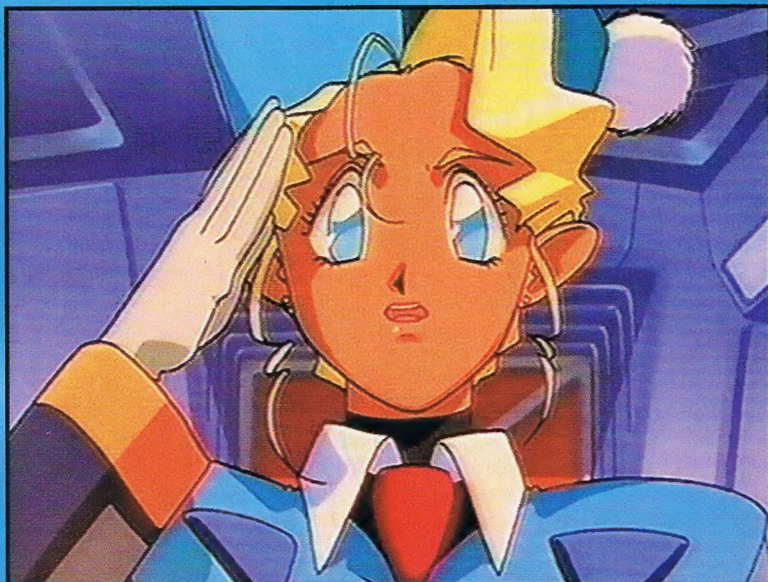
Przyjście na świat Ryo-Ohkiego stało się wydarzeniem dla wszystkich. Dodatkowo jeszcze się okazało, że to maleństwo potrafi zjeść więcej marchewki niż samo waży!

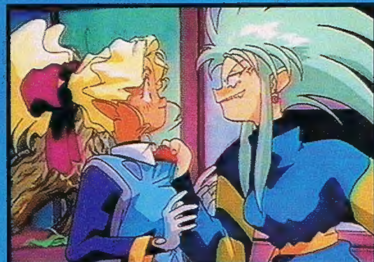


STARS) – i to zarówno w przenośni, jak zupełnie dosłownie. Chaos pogłębia się znacznie, mimo że już na początku Mihoshi ma problemy z zachowaniem przytomności. Trudno się jednak dziwić, jeśli weźmiemy pod uwagę, że po awaryjnym lądowaniu budzi się w sąsiedztwie jednego z bardziej znanych piratów kosmicznych (Ryoko) i jej statku zamaskowanego pod postacią małego zwierzątka (Ryo-Ohki). Gdyby na dodatek ten statek kosmiczny odgryzł wam lufę waszego służbowego pistoletu – sami mielibyście trudności z utrzymaniem się przy zdrowych zmysłach!

Co ciekawe, dopiero w 5. epizodzie serii OAV – KAGATO ATTACKS na scenę wkracza prawdziwy czarny charakter. Jak to w anime, Kagato nie jest zwyczajnym oprychem spod ciemnej gwiazdy. Ma swoją klasę i wdzięk przyczajonej do ataku kobry. Jest typem refleksyjnym, choć lubi także wpadać w kontrolowaną złość. Mimo iż wydaje się człowiekiem z duszą poety (uprzyjemnia sobie czas grą na organach), jego prawdziwym marzeniem jest podbój całego wszechświata – a tak przyziemne sprawy, jak życie mieszkańców planet, które zniszczył, nie zaprzątają jego uwagi. Wraz z jego pojawieniem się komedia schodzi na plan dalszy, a wydarzenia nabierają coraz bardziej poważnego wydźwięku. Gdy podczas walki z Kagato Tenchi zostaje rozszarpany w wybuchu, który niszczy jego statek, wiemy już, że żarty się skończyły...

Wszystko jednak przelicytowała swoim pojawieniem się Mihoshi. Zaryzykuję twierdzenie, że to ona stała się przyczyną pojawienia się na Ziemi takiego urodzaju kawałów o blondynkach...





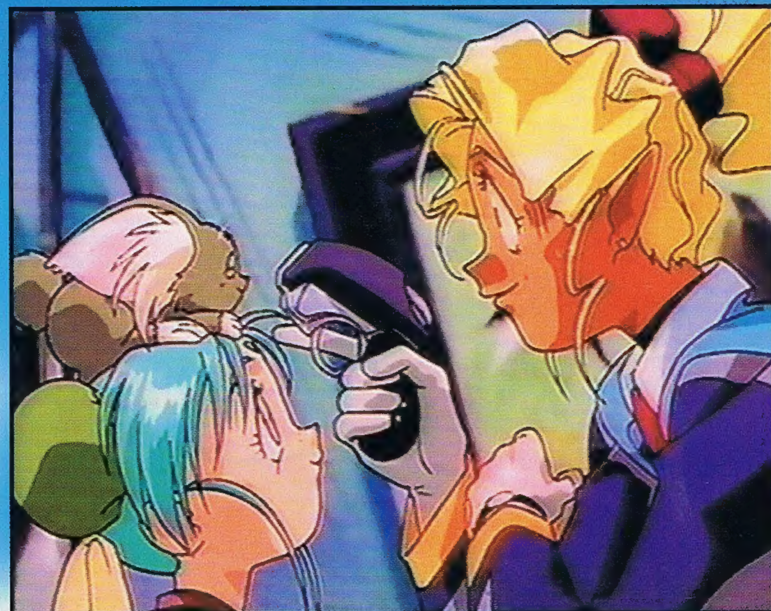
Czy ja już wspominałem, że trzy zakochane kobiety to istne nieszczęście, a czy możecie sobie wyobrazić, co się dzieje, gdy tę liczbę zwiększymy do pięciu?!! Nawet nie pytajcie...

## ■..............PODSUMOWANIE

Wydaje się wam, że wiecie już wszystko? To chyba nie jesteście przygotowani na to, czym jest TENCHI MUYO! Seria ta to prawdziwy konglomerat stylów i gatunków, spajany przez wszechobecną warstwę komediową. TM; to m.in. film s–f, romans, płytka farsa, ale i głęboki film o ludzkich uczuciach. W jednej chwili możemy tarzać się po dywanie w paroksyzmach śmiechu, by za chwilę wyżymać chusteczkę do wiadra pełnego łez. Powyższe słowa szczególnie dotyczą filmu TENCHI MUYO! IN LOVE, ale i oglądając OAV (np. HELLO RYO-OHKI, KAGATO ATTACKS czy HELLO BABY!) można przeżyć wiele wzruszających bądź ścinających krew w żyłach chwil. W zasadzie jedynie GALAXY POLICE MIHOSHI'S SPACE ADVENTURE wyłamuje się z tradycji, oferując jedynie czystą rozrywkę.



My, tu w Japonii, bardzo często się kąpiemy, więc niech nikogo nie gorszy fakt, że co i rusz któraś z dziewczyn biega nago przed kamerą. Ryoko jest pod tym względem najbardziej swobodna. Jest całkiem prawdopodobne, że seria zawdzięcza swoją popularność nie super scenariuszowi, a właśnie „momentom"!





Właśnie podczas jednego z takich posiedzeń w łaźni Mihoshi urżnęła się sake. Zobaczcie – pijana blondynka z kosmosu. O tak, jednak to mnie przerasta...









Sama akcja TENCHI MUYO!, choć ciekawa i obfitująca w wiele zawirowań i niespodziewanych zwrotów, nie stworzyłaby z filmu dzieła, które się wciąż pamięta i które nie nudzi (a wręcz przeciwnie) nawet po kilkukrotnym obejrzeniu. To, co przyciąga do serii na dłuższy czas, to bohaterowie. Z początku, gdy ich poznajemy, wydają się bardzo schematyczni, sztywno przypisani do swych komediowych ról. W kolejnych epizodach ukazują nam coraz więcej ze swego charakteru – czasem pogodne, czasem mroczne aspekty swego wnętrza. Niemal każdy odcinek pokazuje nam jakąś postać z zupełnie nowej strony, co więcej, często wywraca zupełnie nasze rozumienie tego, co działo się wcześniej!

Scenariusz
**Naoko Hasegawa**
Reżyseria:
**Hiroki Hayashi**
Chara designer:
**Masaki Kajishima**
Muzyka:
**Seikou Nagaoka**
Produkcja / Wydawca:
**1992 Pioneer LDC**
Czas trwania:
**pierwsza seria 60, 60, 60, 45 min.**
Dystrybucja w Polsce:
**Planet Manga**
Cena:
**55.90 zł**

■........Fantastyka
■............Komedia
■..........Przygoda

# Chisa Yokoyama
## Seiyuu jakich mało




Chisa Yokoyama jest bardzo popularną seiyuu oraz piosenkarką. Każdy, kto słyszał jak śpiewa, z pewnością potwierdzi, że ma ona bardzo charakterystyczny głos. Swoją karierę zaczęła od roli Ferris w animowanej adaptacji popularnej mangi autorstwa Masamune Shirow BLACK MAGIC M-66. Od tego czasu Chisa grała mniej lub bardziej ważne role w wielu najróżniejszych anime. Sporo z tych produkcji to znane i powszechnie lubiane anime, jak np. BUBBLEGUM CRISIS 8, HIME CHAN NO RIBBON, STREET FIGHTER TV (jako Chun–Li). Podkładała również głos pod dziecięcego Daraemona (Daraemon to taki japoński Garfield, bardzo popularny nie tylko w Japonii, ale też w wielu innych azjatyckich krajach), a ostatnio w nowej części sagi GALL FORCE – THE REVOLUTION.

Jednak najbardziej Chisa znana jest ze swych ról Sasami, Tsunami i Pretty Sammy w seriach i filmach TENCHI MUYO! Po wielkim sukcesie serii telewizyjnej TENCHI MUYO! oraz filmu TENCHI MUYO! IN LOVE, Chisa zaczęła prowadzić kilka swoich własnych programów radiowych. Promując serię TENCHI MUYO! w USA, dała koncert w Santa Monica oraz nagrała tam dwa teledyski. W wolnych chwilach Chisa prowadzi również swój własny fanklub, w ramach którego wydaje różne publikacje i rysuje do nich grafikę. Chisa nie tylko podkłada głos w anime, ale również w wielu grach komputerowych. Nagrywa płyty z piosenkami oraz słuchowiskami (tzw. drama CD). Ostatnio w Japonii ukazała się jej najnowsza płyta pt. Magical Fantasy World, zawierająca między innymi dwie piosenki ze ścieżki dźwiękowej do telewizyjnej serii MAGICAL GIRL PRETTY SAMMY.

Chisa Yokoyama urodziła się 20 grudnia 1969 roku, ma grupę krwi B, 160 cm wzrostu, 45 kg wagi, a jej wymiary (podaję do wiadomości tylko najwierniejszych fanów Chisy) to: 78–56–82.



txt: Mr.Root

# Na wesoło

## czyli komizm w mangach, anime i co z tego wynika

Manga to słowo fascynujące wielu z nas, przyciągające niczym magnes coraz większe rzesze fanów. To również słowo, które zwraca na siebie uwagę zaciekawionych fenomenem tego zjawiska badaczy, dziennikarzy i psychologów. Słowo „manga", w każdym japońskim słowniku oznacza „komiks", zaś komiks pochodzi od angielskiego słowa „comical", czyli komiczny. I jest to przynajmniej częściowo prawda, bo trudno znaleźć mangę pozbawioną choć szczypty humoru. Jakże ubogie byłyby japońskie opowiadania komiksowe, gdyby zabrakło w nich tego, co nas bawi, rozwesela, śmieszy do łez. Wraz z mangą podąża anime, dzięki któremu manga przenosi się na ekrany telewizorów, wywołując kolejne salwy śmiechu. Czyż nie jest wspaniale oderwać się od przyziemnych i kłopotliwych spraw dnia codziennego i z uśmiechem zapomnieć o otaczających nas troskach? Na pewno tak!

W japońskich komiksach i filmach animowanych nie brakuje humoru i to humoru dla każdego. W mangach lub w anime prawie każdy znajdzie coś dla siebie, od prostego humoru sytuacyjnego właściwego zwariowanym komediom, po romantyczne i zabawne historyjki o zakochanych nastolatkach. Twórcom i autorom nie brakuje inwencji w rozbawianiu odbiorców. A prym wiedzie w tym niezaprzeczalna królowa mangowej komedii, pani Rumiko Takahashi.

To właśnie ona stworzyła najbardziej wesołe historie mangowe wszech czasów, czyli URUSEI YATSURA i RANMA 1/2. Pierwsza opowiadała o niezdarnym podrywaczu Ataru Maroboshim i zakochanej w nim pięknej księżniczce z kosmosu Lum, zaś druga o przygodach pozornie obojętnej sobie pary: Akane Tendo, jednej z trzech córek prowadzącego własne dojo znawcy sztuk walki Souna Tendo, oraz Ranmy Saotome, chłopaka, który przez nieuwagę lub też głupotę swojego ojca zmienia co jakiś czas płeć, zależnie od temperatury wody, w której się zanurzy. Obie te historie są pełne wesołych gagów i zabawnych scenek. Niewątpliwie są one mocną stroną tych serii, ale również same postacie wymyślone przez autorkę emanują komizmem.

O ile w tych dwóch seriach romantyczna miłość nie jest tak widoczna i raczej znajdziemy ją na drugim planie, to inna wymyślona przez panią Rumiko historia obraca się właśnie wokół miłości. Mówię tu o MAISON IKKOKU, opowieści o skrywanym uczuciu młodego chłopaka do pięknej wdówki, będącej gospodynią stancji, na której mieszka nasz nieśmiały ronin (ronin to w Japonii student, który oblał egzaminy). Ileż komizmu zawierają sceny, w których zakochany bohater, mimo najróżniejszych prób, nie ma odwagi powiedzieć swojej gospodyni, jak bardzo ją kocha.

No dobrze, ale przecież nie tylko pani Takahashi jest autorką wymyślającą romantyczne i jednocześnie komiczne historie. Niech innym przykładem komedii romantycznej będzie OH! MY GODDESS, czyli manga autorstwa Kousuke Fujishimy, i powstałe na jej podstawie anime pod tym samym tytułem. Ale czy można nazwać śmieszną historię niedużego wzrostem a wielkiego sercem studenta o imieniu Keichi, który przypadkowo wykręcając zły numer telefonu przywołał piękną boginię Belldandy i od razu się w niej zakochał? Mimo że OH! MY GODDESS jest już bardziej typowym love story, to i tu nie brakuje dużej dozy humory, szczególnie gdy pojawiają się siostrzyczki Belldandy – starsza Urd i młodsza Skuld, również boginie, i zaczynają „pomagać" miłości Belldandy i Keiichiego.

No dobrze, ale przecież połączenie romansu z komedią nie jest jedynym sposobem na rozśmieszanie. Można przecież odsunąć romans na drugi, a nawet trzeci plan, do tego dodać jeszcze elementy fantastyczne i okrasić niczym ciasto rodzynkami mnóstwem świetnych gagów i dialogów. Takim właśnie wyśmienitym ciastem jest znana na całym świecie seria TENCHI MUYO! mająca wielu zagorzałych fanów. Tutaj komizm widoczny jest przede wszystkim we wspaniałych dialogach, zabawnych acz nie infantylnych gagach i fantastycznych postaciach, z których każda na swój sposób bawi widza. Jak inaczej można by sobie wyobrazić tę serię bez kłótni Ryoko z Ayeką, przezabawnych scenek z kotulikiem Ryo–Ohki w roli głównej, czy bezsprzecznie najkomiczniejszej w swojej beznadziejnej głupocie kosmicznej policjantki Mihoshi. W kolejnych seriach wideo bądź telewizyjnych, a nawet w poważniejszych przecież filmach kinowych, obojętnie jak dramatyczna okazuje się fabuła filmu, zawsze można się spodziewać zabawnych „przerywników", z których TENCHI MUYO! słynie.

Nie szukając jednak daleko, podobną sytuację mamy w znanej wszystkim serii SAILOR MOON. Tutaj mimo głównego wątku walki Czarodziejek z kolejnymi wrogami, romantycznego związku głównej bohaterki z jej księciem, często dramatycznych lub wzruszających do łez scen, jednym z głównych elementów fabuły jest również humor. Czy można sobie wyobrazić Usagi bez jej nieustannych gaf, potknięć, dziecinnej naiwności? W ostatniej podserii SAILOR STARS autorzy scenariusza wspięli się na wyżyny komizmu, dając nam chyba najwięcej wesołych scenek, z Usagi w roli głównej. I to nie takiego w sumie banalnego humoru dla najmłodszych, jak w pierwszej podserii, ale humoru dla widzów, którzy dorastając wraz z serialem zaczęli wymagać komizmu odpowiadającego ich grupie wiekowej. Humoru bardziej dorosłego, który przemawiałby do nich bardziej. Moim zdaniem, te oczekiwania spełnione zostały przez twórców w stu procentach.

A propos dorosłych, nie można zapomnieć o komediach przeznaczonych właśnie dla nich, komediach zawierających komizm, który by nie nudził dorosłego widza. I na tym podwórku nie brakuje wesołych filmów i mang, których humor opiera się często na erotyce, pracy zawodowej, odniesieniach do polityki, życia codziennego czy znanych postaci. W bardzo popu-

Lum – tysiące otaku na całym świecie wzdychają do niej nocami... ... i jak ona pięknie potrafi mówić „darling"... ... i jak pięknie się denerwuje... ... ach!



DRAGON HALF obok TENCHI MUYO najpopularniejszy OAV komediowy na naszym rynku i zarazem najśmieszniejszy.

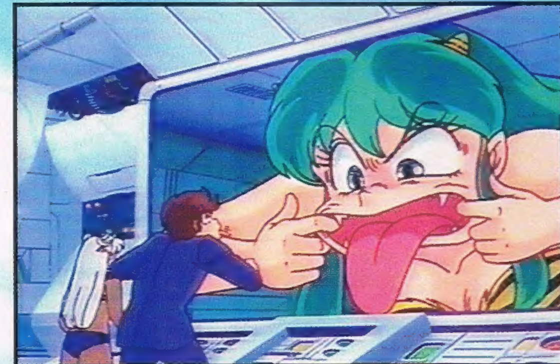












URUSEI YATSURA Movie 5: THE FINAL CHAPTER
można nie lubić komedii, można nie lubić anime, ale Lum nie można nie lubić – ją można tylko kochać! Takie scenariusze może wymyślać tylko geniusz, a pani Rumiko Takahashi powinno się wręczyć Oskara albo Nobla. Jeżeli Lechu dostał, to ona też może!!!

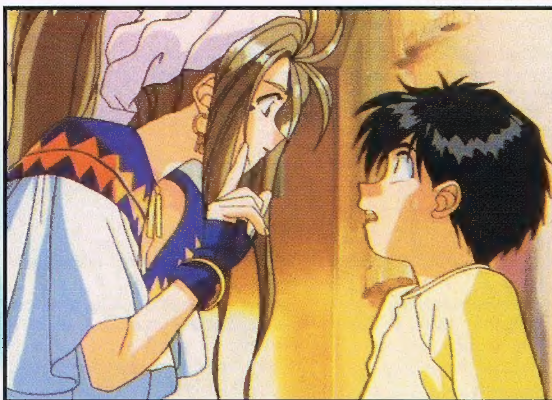




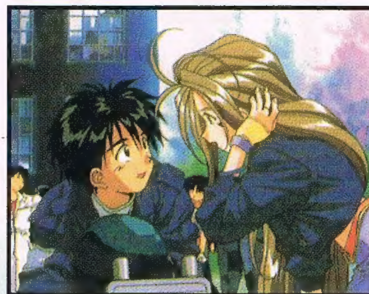




RANMA 1/2
mega-super-bajer seria, a reszta uwag jak wyżej



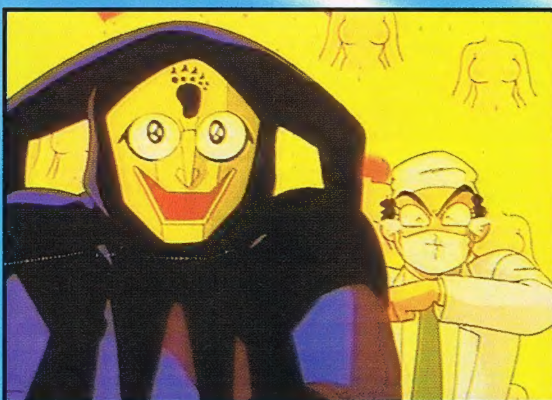
OH! MY GODDESS romantyczna komedia w najlepszym stylu



larnej serii mangowej i anime CITY HUNTER, główny bohater, detektyw Ryo Saeba, jest wprost niepoprawnym wielbicielem kobiecych wdzięków. Tutaj komizm polega na tym, że w jednej chwili z opanowanego zawodowca Ryo potrafi się przemienić w śliniącego się na widok byle spódniczki podrywacza. Jego okrzyk „mokori–chan!" (mokori – kochać się ) stał się już prawie przysłowiowy.

Jedną z bardziej popularnych komedii opierających się na elementach erotycznych jest KEKKOU KAMEN, autorstwa znanego rysownika horrorów, Go Nagaiego. Jest to absurdalna opowieść o japońskiej szkole, która wygląda raczej jak obóz koncentracyjny, zaś nauczyciele to zbieranina wszelakich dewiantów czyhających na bezbronne, młodziutkie uczennice. W ich obronie staje zamaskowana superbohaterka, ubrana jedynie w maskę, długie buty na obcasach, nunchaku i... nic więcej! Walcząc nago, używa swojego tajnego ataku zwanego „super rozkrok", który paraliżuje każdego mężczyznę. W KEKKOU KAMEN śmieszą nas także inne postacie, jak np. kolekcjonujący damską bieliznę nauczyciel, przybyli z Auschwitz Colledge nowa nauczycielka Fraulein Topoko – królowa Sado maso, jej kolega rodem z siłowni Taro Schawarzenegger (poważnie!) oraz Samuraj Fotograf, atakujący dziewczęce ubrania samurajskim mieczem, a następnie fotografujący nagie ciało polaroidem. Mamy więc tutaj typowy humor dla dorosłych, zakrapiany żartami w stylu tych, jakie oglądaliśmy w „Nagiej Broni".

THE ADVENTURES OF KEKKOU KAMEN w dość odważny sposób pokazuje japoński humor dla dorosłych

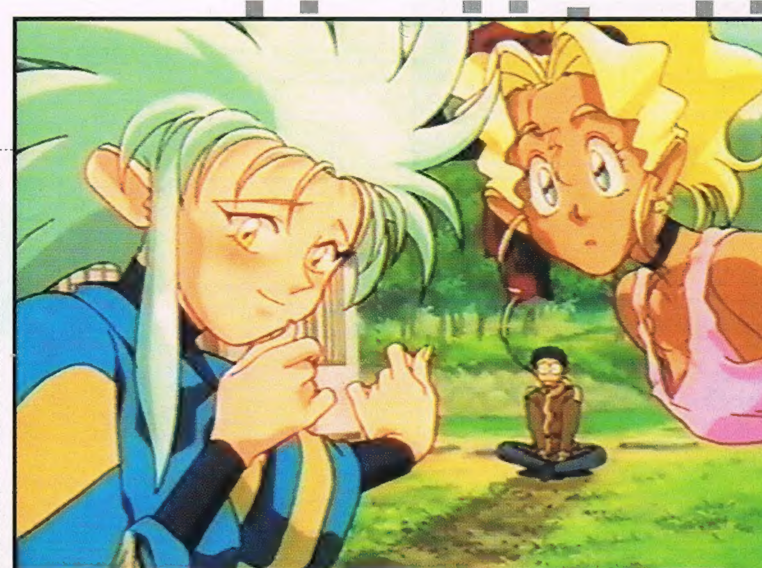







"Naga Broń" to parodia, a i wśród anime takie się zdarzają, jak np. DRAGON HALF, parodiujący gatunek fantasy. Autorzy ośmieszają wszystkie kanony fantasy, naśmiewając się ze smoków, rycerzy i magów, dodając do baśniowego świata elementy znane z naszej rzeczywistości, jak koncerty idoli, płyty kompaktowe, telewizję, samoloty czy komentatorów sportowych. Główny pomysłodawca i rysownik oryginalnej mangi, Ryuusuke Mita, nie stroni w swoich opowieściach od rysowania swoich postaci w stylu SD, czyli Super Deformed – śmiesznej i skurczonej wersji normalnych postaci. Sama idea Super Deformed została po raz pierwszy wykorzystana przy produkcji zabawek robotów z serii Gundam. Dzięki swojej milutkiej wersji, postacie Super Deformed bardzo się widzom spodobały i stały stałym elementem rozśmieszającym. Bardzo dobrym tego przykładem są dwa filmy anime wyprodukowane przez studio animacyjne Artmic, pt. TEN LITTLE GALL FORCE oraz SCRAMBLE WARS. Oba te filmy wykorzystując ideę SD i parodiują różne filmy wyprodukowane przez studio Artmic, jak np. BUBBLEGUM CRISIS, GALL FORCE, GENESIS SURVIVaL GAIARTH, MADOX-01, RIDING BEAN i kilka innych.







Trudno jest opisać na tych kilku stronach tak szeroki temat, jak wątki komediowe w mangach i anime. Przytaczając kilka popularnych na Zachodzie przykładów, chciałem przybliżyć wam najbardziej wyraźne style komediowe. Z braku miejsca wiele ważnych serii pominąłem, np. DARAEMON – seria o mechanicznym kocie autorstwa Fujiko F. Fujio czy LUPIN III – autorstwa Monkey Puncha. Nie zapominajmy jednak, że Japończycy często śmieją się z czego innego niż my. Dla nas nie są śmieszne dowcipy o znanych politykach, sytuacjach czy wydarzeniach odnoszących się do Japonii. Nie śmieszą nas również dowcipy słowne (acz tu często przychodzą nam z pomocą wyjaśnienia od tłumaczy, wydawane razem z niektórymi kasetami video bądź wyjaśniane na marginesie w mangach). Poza tym do niektórych rzeczy należy się przyzwyczaić, jak do dużych kropli potu zakłopotania na głowach postaci, wydychanych chmurek ulgi czy nagłego upadku na pysk po usłyszeniu czegoś osłabiającego. To wszystko razem tworzy jednak specyficzny klimat, który powoli zaczyna bawić i nas, docierając razem z anime i mangami pod nasze strzechy. Powtarzam jeszcze raz: czyż nie jest wspaniale oderwać się od przyziemnych i kłopotliwych spraw dnia codziennego i z uśmiechem zapomnieć o otaczających nas troskach? Na pewno tak!



◄► TENCHI MUYO! kamień milowy w rozpowszechnianiu anime na świecie, nic dodać, nic ująć







◄ TEN LITTLE GALL FORCE prekursor w mieszaniu scen z normalnymi bohaterami z ich wersją superdeformed, pomysł przyjął się w wielu filmach

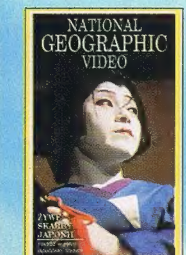
▼ SCRAMBLE WARS totalne rozwinięcie pomysłu z GALL FORCE

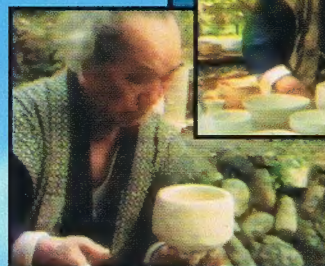





txt: Sakura

# Czy wiecie...
## Wszystko o Japonii

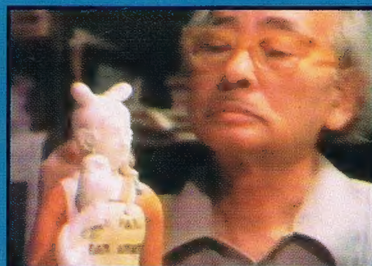


Tojodzo Arakawa mimo swoich 87 lat zajmuje się wypalaniem ceramiki według starej technologii

Kiedy podczas buszowania po sklepach odkryłam kasetę z filmem z serii National Geographic Video, pod tytułem Żywe Skarby Japonii, szybko ją kupiłam. Równie szybko wpadłam w zachwyt po jej obejrzeniu. Tematem tego filmu jest kultura Japonii, ale na samym początku otrzymujemy także kilka bardzo ciekawych wiadomości na temat historii tego kraju. Bez nich nie można w pełni zrozumieć odrębności i specyfiki kultury Japonii. W 1639 roku Wielki Shogun zamknął bowiem granice swojego państwa, sprawiając że Japonia przez ponad 200 lat żyła w izolacji od reszty świata. I kiedy na Zachodzie rozwijał się przemysł i technika, na wyspach rozwijała się sztuka i kultura. Jak widzimy, nie zaszkodziło to zbytnio technice, która rozwija się obecnie w piorunującym tempie, ale bardzo pomogło przetrwać wielu zwyczajom i obyczajom kulturowym.

■ W tym państwie, które kojarzy się głównie z telewizorami i walkmanami, sztuka objęta jest staranną opieką. Czy wiecie, że w Japonii rząd obejmuje opieką nie tylko zabytki, ale także ludzi je tworzących? Właśnie w filmie z serii National Geographic Video możemy obserwować przy pracy zaledwie kilku z około 70 „żywych skarbów narodowych". Ale to, co widzimy, jest niesamowite!



Dzuzo Kagoshima ► wyrabia lalki w unikatowej technologii nakładania warstw papieru



Ukeamon Nakamura – gwiazda teatru kabuki

■ Przy pracy pokazano 87–letniego mężczyznę, wyrabiającego porcelanowe naczynia sposobem znanym już od kilku wieków. Wypala on je w specjalnym piecu, który sam zbudował, a jego dzieła wystawiane są w muzeach oraz zdobią zbiory bogatych kolekcjonerów sztuki. W filmie przedstawiono też dzieła człowieka, tworzącego już od ponad 60 lat przepiękne lalki z gliny i włókien roślinnych. Jego dzieła ozdabiane są za pomocą specjalnej techniki nakładania na lalki małych skrawków papieru. Taka tradycja sięga bardzo daleko w przeszłość. A jego lalki, w przeciwieństwie do wyrabianych seryjnie, wyglądają jak żywe. Czasami nie można oprzeć się wrażeniu, że dostają one część duszy człowieka, który ich tworzeniu poświęcił całe swoje życie. Możemy także przenieść się na chwilę do teatru kukiełkowego i obserwować pracę artystów, ożywiających lalki. Film pozwala nam także obserwować pracę kobiety, uczącej gry na tradycyjnym instrumencie koto, wykuwanie tradycyjną metodą mieczy czy tkanie płócien. Fascynująco pokazano także pracę aktora teatru kabuki. Gra on role kobiece, bo od 1692 roku kobiety nie mogą występować w tym tradycyjnym teatrze japońskim, ponieważ ich obecność na scenie uznano za niemoralną.

■ Kiedy słuchałam, jak 90–letnia kobieta opowiadała przed kamerą, że codziennie wstaje o świcie, aby od razu wyjść do ukochanych wrzecion, zrozumiałam, że tym ludziom dano coś niesamowitego. Wielką pasję, która pomagała im żyć i cieszyć się każdą chwilą. W dzisiejszych czasach, kiedy wszyscy żyjemy w zgiełku, pośpiechu, kierując się coraz większymi ambicjami, wciąż istnieją ludzie, którzy znajdują szczęście w rzeczach prostych. W filmie pokazano starszych ludzi, naprawdę szczęśliwych!

■ Film ukazuje nam tradycję japońską, uczy szacunku dla przeszłości i jej dziedzictwa, a także dla ludzi, którzy je tworzą. Jest bardzo ciekawy i sądzę, że powinien wam się spodobać. Nakręcono go wprawdzie dosyć dawno temu, bo w 1980 roku, a więc wielu z przedstawionych w nim ludzi już nie żyje. Na szczęście nadal pracują ich uczniowie podtrzymujący tradycję.





▲ Sadaka Kasan człowiek, który nadal potrafi wykuwać miecze samurajskie najwyższej jakości

◄ Ayamo Chiba w wieku 90 lat tka i farbuje materiał na kimona

# 801 T.T.S. Airbats

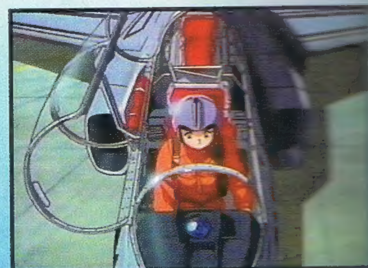
## Japan Air Self Defence Force

txt: Aruka


O mojej wpadce z dziewczynami wiedzą już wszyscy – ale wstyd. Na swoje usprawiedliwienie mogę powiedzieć, że gdyby pomieszczenia były lepiej oznakowane to nie pomyliłbym magazynu z łazienką



W poprzednim numerze zamieściliśmy recenzję filmu MOLDIVER przedstawioną z punktu widzenia bohaterki. W związku z tym, że pomysł się spodobał, postanowiliśmy nadal eksperymentować z tą nowatorską formą przekazu.



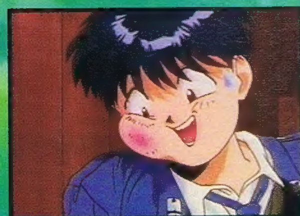
**OCZAMI HANEDY**

Od najmłodszych lat fascynowały mnie samoloty. Pierwszą podróż w przestworzach odbyłam z rodzicami jeszcze jako bardzo mała dziewczynka i od tego czasu bardzo chciałam zostać pilotem. Moje marzenie ziściło się, ale trochę narozrabiałam i zostałam oddelegowana do jednostki specjalizującej się w akrobatyce powietrznej. Tu tutaj odsyłają sprawiające kłopoty kobiety-pilotki. Niestety, niewiele mamy wspólnego z prawdziwymi oddziałami wojskowymi. Istniejemy raczej jako dodatek do armii. Już samo to nie jest przyjemne, a do tego ciągle nie mogę dogadać się z koleżanką, Arisą Mitaką. Jest wspaniałą pilotką, ale ciągle się kłócimy! Dokładnie nie pamiętam, kiedy zaczęłyśmy się spierać, ale jestem pewna, że nasza nienawiść zaczęła się w momencie, gdy do naszej jednostki przydzielono Takuyę Isurugi. Pierwszy raz zobaczyłam go w trochę niezręcznej sytuacji, kiedy wtargnął do mojej łazienki, a ja nie byłam, powiedzmy szczerze, kompletnie ubrana. Nie miałam innego wyjścia, jak dać mu po łbie, ale muszę przyznać, że spodobał mi się od samego początku. A kiedy cała sytuacja się wyjaśniła, okazał się naprawdę cudownym chłopakiem. Mitaka przyjęła go bardziej brutalnie ode mnie. Wprawdzie i ją zobaczył bez ubrania, ale czy to był powód, żeby zbić go na kwaśne jabłko? Mitaka zawsze taka była. Porywcza i rzucająca się wszystkim do oczu. Zupełnie nie rozumiem, jak można się tak zachowywać. Nie przystoi to młodej dziewczynie.




Muszę przyznać też, że zostałem przykładnie ukarany, a nawet było tego nieco na zapas. Po cichu jednak powiem, że warto było się narazić... one nic nie straciły, a co ja zobaczyłem to moje.



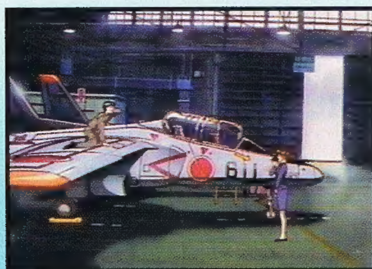

A tak na marginesie mówiąc to strasznie obniżył się wiek poboru. Żeby takie młodziutkie brać do wojska...

Tak, to był początek... Potem było coraz gorzej i gorzej. No wiecie, umawianie się na randki z Isurugi, podstępne zachowanie Mitaki (nie wiem, jak mogła przypuszczać, że mój ukochany może myśleć o kimś innym oprócz mnie), która usiłowała odbić mi mojego chłopaka. Acha, omal zapomniałam wam powiedzieć, że Mitaka snuła swoje knowania także podczas lotów treningowych. Dla niektórych może wydawać się to śmieszne, ale raz mało brakowało, żebyśmy się rozbiły. Powiecie, że nie warto walczyć tak zawzięcie o jednego chłopaka. Ale chyba nie spotkaliście nikogo takiego jak Isurugi. On jeden wart jest mojej miłości. Czasami żal mi Mitaki, bo mój chłopak zupełnie jej nie kocha, a ona wszelkimi sposobami stara się go zdobyć. No cóż, nie mogę jej przecież oddać Isurugi. Chyba powinna się już z tym pogodzić!

**OCZAMI MITAKI**

Jak ja nienawidzę tych głupich służbistów z dowództwa! Najpierw przydzielili mnie do tej karnej jednostki, a teraz jeszcze wymyślają jakieś beznadziejne testy. Jeżeli ci śmieszni faceci sądzą, że uda im się rozwiązać naszą jednostkę, to się grubo mylą. Już ja im pokażę! A tak w ogóle, to nienawidzę mężczyzn. Im tylko jedno w głowie, a to przecież nie moja wina, że wyglądam tak, jak wyglądam. Marzę o tym, żeby wreszcie ktoś popatrzył na mnie inaczej, dostrzegł we mnie coś więcej niż tylko zgrabną figurę. Wprawdzie już znalazłam kogoś takiego, ale na razie nasza znajomość przysparza mi więcej smutku niż radości. Już pewnie domyśliliście się, że ten chłopak to Takuya Isurugi. Tak, to ten, którego widzieliście dzisiaj rano na pasie startowym. Prawda, że wygląda całkiem, całkiem? Ale najbardziej podoba mi się w nim to, że zauważył we mnie coś takiego, czego ja sama nie spostrzegłam wcześniej. Powiedział, że mam dobre serce. Tym ujął mnie całkowicie. Nie chciałam się zakochać, ale cóż – stało się. Teraz powinniśmy tylko żyć długo i szczęśliwie. Jest jedno „ale" – ma około 165 wzrostu, rudawe włosy i nazywa się Miyuki Haneda. Muszę przyznać, że od samego początku nie przepadałyśmy za sobą, ale teraz nasza wrogość przemieniła się w otwartą wojnę. Wyobraźcie sobie bowiem, iż Haneda uparcie twierdzi, że Isurugi jest jej chłopakiem. To prawda, że ciągle się wokół niej kręci, ale przecież to ze mną został, kiedy byłam chora i leżałam w łóżku z wysoką gorączką. Był wtedy umówiony na randkę z Hanedą,


Niech gada co chce, ale trzeba być skończonym chamem, żeby wpaść komuś do pokoju bez pukania i na dodatek udawać zaskoczenie. Już my wiemy co się robi z podglądaczami.







a jednak wybrał mnie. Jestem pewna, że on darzy uczuciem właśnie mnie i nikogo innego. Pamiętam nasze pierwsze spotkanie. Był piękny poranek i wtedy go zobaczyłam... No, może zbyt gwałtownie zareagowałam na wtargnięcie Isurugi do łazienki, ale stałam wtedy bez ubrania i myślałam, że jest to kolejny wstrętny podglądacz. Zachowałam się może zbyt gwałtownie, ale taki właśnie mam charakter: najpierw robię, a potem myślę. Nie wiedziałam, że mój ukochany został napadnięty przez tego małego głupiego nietoperza, Chi–Chana i próbował schronić się w łazience. Ale od samego początku coś między nami zaiskrzyło. Postanowiłam, że Isurugi musi być mój. Nie pozwolę, żeby Haneda zagarnęła go dla siebie. Będę walczyć do końca!

Scenariusz / Manga:
**Toshimitsu Shimizu**
Chara designer/Reżyseria:
**Yuji Moriyama**
Muzyka:
**Seikoh Nagaoka**
Produkcja:
**1994 Studio Fantasia**
Czas trwania:
**30, 30, 30 minut**
Wydawca:
**1996 A.D. Vision**
Dystrybucja w Polsce:
**Planet Manga**
Cena:
**59.90**

■ .......... Samoloty
■ .......... Przygody
■ .......... Komedia Romantyczna



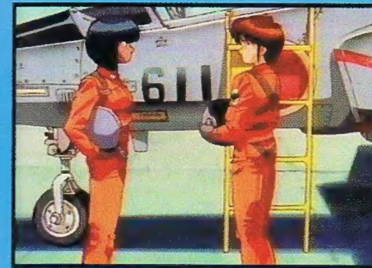


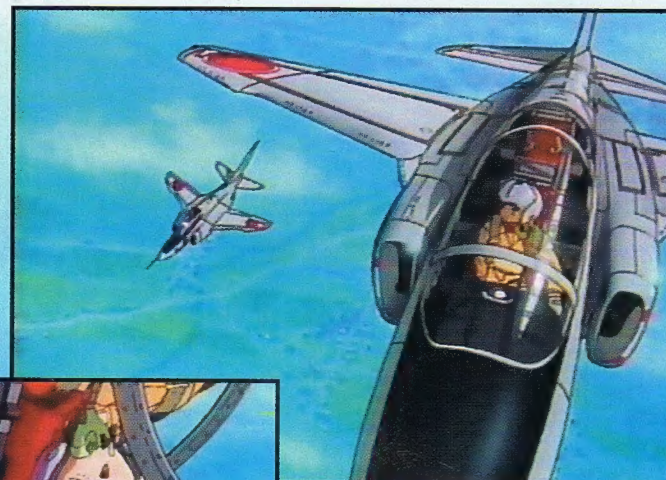
## ■..................OCZAMI ISURUGI

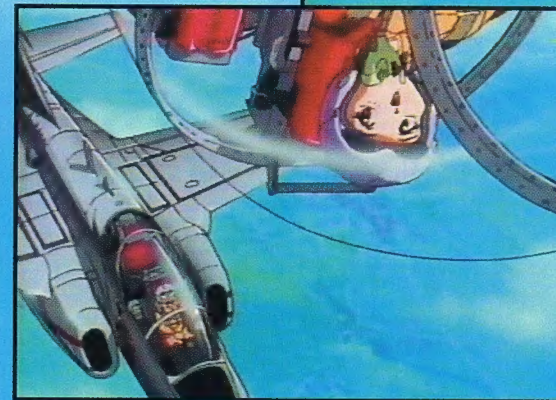
O rany! Ale wpadłem! Kiedy zostałem oddelegowany do tej tajnej jednostki, nie miałem pojęcia, że są w niej same dziewczyny. No, może trochę już o nich słyszałem, ale nie sądziłem, że mogą być takie ładne. Kiedy zobaczyłem (nie będę wspominał w jakich okolicznościach) Hanedę, wydawało mi się, że spotkałem najpiękniejszą dziewczynę na całym świecie. Chwilkę potem nastąpiło moje spotkanie z Mitaką. Chociaż dostałem wtedy nieźle po głowie, to muszę przyznać, że jest ona równie piękna jak Haneda. Już nie sądziłem, że może istnieć jedna najpiękniejsza dziewczyna. Były dwie i do tego razem w jednej jednostce. Wydawało mi się, że mam duże szczęście. Oj, jak bardzo się myliłem! Obie dziewczyny bardzo mi się spodobały. Są wspaniałymi pilotkami i pięknymi kobietami. Wszystko super! Do tego wydaje się, że obie darzą mnie uczuciem. Wprawdzie każda z nich robi to w specyficzny dla siebie sposób, Haneda delikatnie, a Mitaka porywczo, ale obie są urocze. Zapytacie, w czym problem? ONE SĄ DWIE, A JA TYLKO JEDEN! Tak, tak, nie mogę się zdecydować, którą kocham mocniej. Czy delikatną i łagodną Hanedę, czy Mitakę, która wprawdzie czasami zachowuje się trochę gwałtownie, ale jest równie piękna i bardzo inteligentna. I co ja mam teraz, biedny, zrobić?

## ■...............OCZAMI KAPITANA KONISHI

Zupełnie nie wiem, co się dzieje w mojej jednostce. Co prawda jestem jej dowódcą, ale okazuje się, że nikt nie chce się mnie słuchać. Moje dwie najlepsze pilotki, Haneda i Mitaka, kłócą się gdzie tylko mogą, a do tego robią to nawet w powietrzu, co niezbyt dobrze odbija się na kondycji całej jednostki. Żebym ja tylko wiedział, o co im chodzi! Owszem, Takuya Isurugi jest miłym chłopakiem, ale chyba miłość nie jest wystarczającym powodem do takiego wariactwa! Mądrzy ludzie powiadają, że zakochany człowiek staje się ślepy. Jest w tym dużo prawdy i wygląda na to, że mam dwie ślepe pilotki!



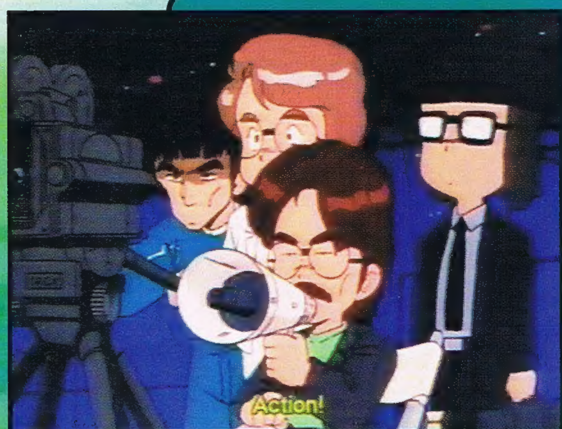






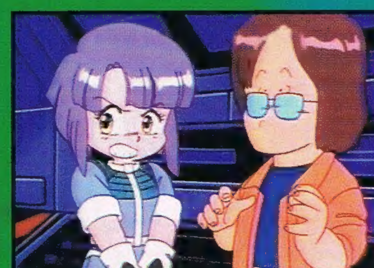
# The Ten Little Gall Force Super Deformed

txt: Aruka









Reżyseria:
**Kenichi Yatagai**
Chara designer:
**Kenichi Sonoda**
Muzyka:
**Ichizoo Seo**
Produkcja:
**1988 Artmic/AIC**
Czas trwania:
**ok 30 minut**
Wydawca:
**1993 AnimEigo**

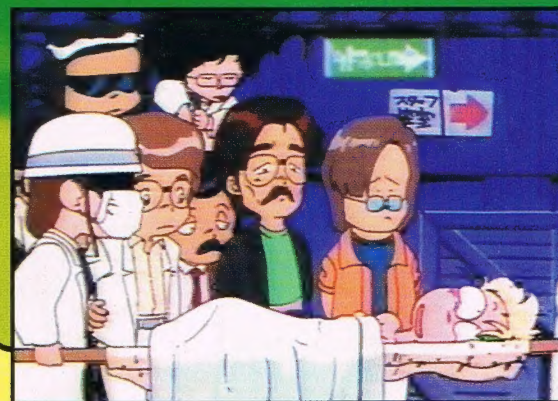
■ . Super Deformed
■ .......... Komedia

Ulubiony chara designer Mr. Roota, Kenichi Sonoda, był twórcą postaci do wielkiego przeboju GALL FORCE, w którym przedstawiono historię walki pomiędzy dwiema rasami: biomechanicznych istot (Paranoid) i kobiet (Solonoid). Wielki sukces odniosły także dalsze części tej serii i niewątpliwie należałoby je również obejrzeć.

Ja chciałabym jednak podzielić się z wami swoimi refleksjami na temat TEN LITTLE GALL FORCE. Jest to krótki filmik, w którym bohaterowie przedstawieni są w stylu Super Deformed, czyli „dziecięcym": baaardzo duże oczy, krótkie nóżki i rączki, dziecięce głosiki. Same postacie już wyglądają śmiesznie, ale dopiero fabuła rzuci was na dywan. Film przedstawia powstawanie cyklu GALL FORCE, a bohaterami są aktorki grające w tych filmach i towarzysząca im ekipa filmowa, która jednak niezbyt dobrze radzi sobie z niesfornymi dziewczynami. Nasze panienki są rozkosznymi gwiazdami, które mają inne niż reżyser pomysły na nakręcenie filmu, stąd też często się zdarza, że przysparzają mu wielu kłopotów. Okazuje się, że wcale nie jest łatwym zadaniem nakręcić film z kilkoma pięknymi kobietkami, które doskonale wiedzą, czego chcą. Oczywiście nie tego, co wszyscy pozostali. W dodatku dochodzą różne przeszkody, które można napotkać przy tworzeniu takiej produkcji. W końcu aktorki są tylko ludźmi, prawda? I co z tego, że animowanymi? W tej parodii GALL FORCE rozwinięte zostały także motywy, które zostały przedstawione w „poważnej" produkcji. Najbardziej spodobał mi się moment wyławiania przez nagiego chłopca jednej z bohaterek. Więcej szczegółów możecie się dowiedzieć z filmu.

Od czasu do czasu możemy też zobaczyć fragmenty z „normalnymi" bohaterkami GALL FORCE, które zaraz parodiowane są w stylu Super Deformed. Muszę przyznać, że już dawno nic mnie tak nie rozśmieszyło (no, może DRAGON HALF). Odniosłam wrażenie, że sam twórca tego filmu dobrze się przy jego powstawaniu bawił i ten nastrój ogólnej radości dobrze przeniósł na ekran. Zauważyłam także, że bohaterki swoich animowanych w końcu filmów darzy dużą sympatią i sprawia, że są one nam równie bliskie jak „normalni" aktorzy.

Zabawne przedstawienie postaci, śmieszna fabuła sprawiają, że filmik jest naprawdę świetny i powinni zobaczyć go nie tylko miłośnicy twórczości Kenichi Sonody.















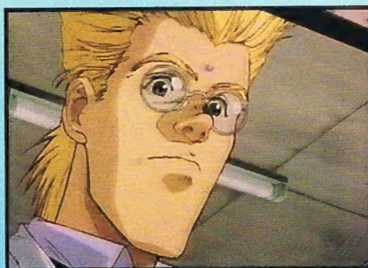
To ja Lufyl normalnie wyglądam tak jak z lewej, ale jako SD-czka też się dobrze czuję



# Battle Angel Alita

txt: Mr. Root





Wstyd się przyznać, ale znaleziona zostałam na śmietniku...



Uratował mnie doktor Ido – on jest lekarzem (mechanikiem) robotów

Jednym z bardziej popularnych wśród zachodnich fanów anime pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych było wydane w USA i Anglii OAV pt. BATTLE ANGEL ALITA. Wielu nowych otaku, takich jak ja, było w tamtych latach zafascynowanych ciemnym i ponurym klimatem cyberpunkowych filmów. W owych latach rządzącym anime był AKIRA i trudno było znaleźć coś, co chociaż w części dorównywałoby jego jakości i mroczności. Jedyną, moim zdaniem, perełką była wtedy właśnie ALITA. powstała na bazie mangi Yukiko Kishiro zatytułowanej GUNNM.

Zarys fabularny filmu jest prosty. W dalekiej, mrocznej przyszłości, gdzie większość ludzi żyje w gnijących slumsach na powierzchni planety, istnieje niedostępne podniebne miasto Zarem. Nikt z żyjących na powierzchni nie ma szans dostać się do tego raju w chmurach, lecz wielu z żyjących na ziemi ludzi zostało stamtąd wygnanych. Jednym z takich wygnańców jest Dr Ido – lekarz cyborgów, zarabiający na życie ich naprawami i leczeniem oraz wynajdywaniem części zamiennych wśród gór odpadów wyrzucanych przez podniebną metropolię.

Pewnego dnia wśród hałd złomu Dr Ido znajduje szczątki cyborga dziewczyny. Zabiera je, daje dziewczynie nowe ciało oraz imię – Alita. Alita niestety nie pamięta kim była w podniebnym mieście. Ciemne, niczym z fimu „Blade Runner", ulice miasta są pełne zdegenerowanych cyborgów, prostytutek, szumowin i bandytów. Wymiataniem z ulic tych ostatnich zajmują się łowcy nagród. Dr Ido po zmroku wciela się w łowcę. Śledzony przez ciekawską Alitę zostaje zaatakowany przez dwa cyborgi. Nieoczekiwanie delikatna, subtelna Alita prezentuje swe bojowe umiejętności i pomaga mu wyjść cało z tarapatów. Okazuje się, że dziewczyna ma wgrany do pamięci osobliwy program sztuki walki, zaprojektowany dawno temu specjalnie dla cyborgów. Obecnie nikt o nim nie pamięta. Po tym zdarzeniu Alita także postanawia zostać łowcą i zaczyna „oczyszczać" ulice z największych bandytów i przestępców.

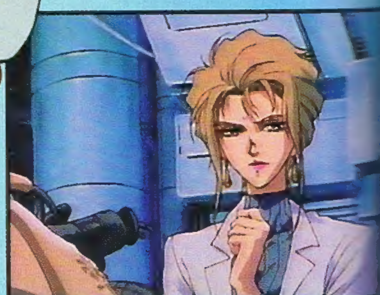
Następne sekwencje utwierdzają nas w przekonaniu, że Los Angeles z „Blade Runnera" to Ciechocinek w porównaniu z ulicami z ALITY. Tu zawsze wygrywa silniejszy lub sprytniejszy, nie ma miejsca na uczucia, liczą się tylko wola przetrwania i pieniądze. Przytłaczająca atmosfera nie mija do samego końca. Film nie kończy się „happy endem", bo w tego typu filmach nie ma zresztą miejsca na szczęśliwe zakończenia. ALITA powstała na bazie pierwszych dwóch tomów mangi, łącząc ich wątki.

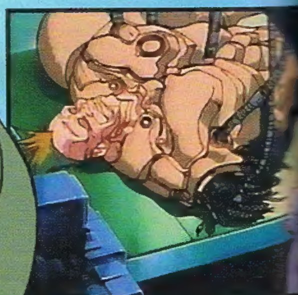
W mandze trzeba przebrnąć przez wiele stron, zanim Alita dostaje swoje bojowe „ciało". Wiele kluczowych w wersji komiksowej postaci gra zaledwie epizodyczne role w anime. Cóż, nie można mieć wszystkiego. Mam jednak nadzieję, że po obejrzeniu anime sięgniecie, podobnie jak ja, po mangę. Obecnie lubuję się w spokojniejszych anime, lecz jeszcze parę lat temu ALITĄ byłem zachwycony.

Scenariusz i reżyseria:
**Akinori Endo**
Chara designer:
**Nobuteru Yuki**
Muzyka:
**Kaoru Wada**
Produkcja:
**1993 Madhouse**
Czas trwania:
**54 minuty**
Wydawca:
**Manga Entertainment**

■ .......... Cyberpunk
■ .......... Od lat 15







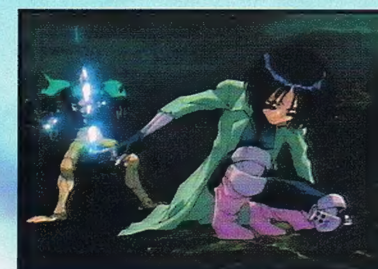


Mieszkamy w dość paskudnej okolicy, tu złodzieje bioorganów są na porządku dziennym, zresztą przestępcy wszelkiej maści są tu czymś normalnym. Normalnym? Co ja bredzę...











Chyba nigdy nie chciałam być maszyną do zabijania, ale jakoś tak wyszło

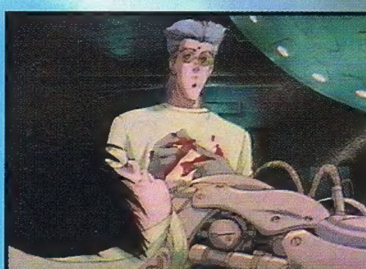


W tym bandyckim świecie wszystko jest możliwe, nikt nie ma litości nad marzeniami innych, szantaż i przemoc...

... tylko na to stać prymitywne jednostki. Zadziwiające, jak władza takich hołubi, niby z nimi walczy, ale nigdy do końca...







... i gdy pewnego dnia zabiją ci przyjaciela, to jedyne co możesz zrobić, to odciąć mu głowę, resztę zarzucić na ramię i zanieść do specjalisty, żeby pospawał mu nowy tułów

# Sailor Moon

## Anime i Manga czy to to samo???

txt: A'guś




W poprzednim numerze obiecaliśmy, że zamieścimy materiał o złych bohaterach. Jednak pojawienie się na naszym rynku mangi SAILOR MOON zmieniło nasze plany. Z tej okazji spróbujemy porównać anime z mangą, gdyż jak to zwykle bywa adaptacja filmowa znacznie różni się od pierwowzoru.

Zanim powstanie jakikolwiek film animowany, przed jego realizacją najpierw jest manga (z nielicznymi wyjątkami, gdzie np. anime jest adaptacją książki). Komiks jest rodzajem analizatora rynku. Jeżeli komiks zostanie zaakceptowany przez czytelników, wówczas można liczyć na rychłą jego adaptację w filmie animowanym. Czym popyt jest większy na daną opowieść, tym jego animowana realizacja jest szybsza. Tak też było w przypadku SAILOR MOON. Od roku 1992 w czasopiśmie Nakayoshi, miesięczniku olbrzymiego mangowego wydawnictwa (i nie tylko) Kodansha, zaczęły ukazywać się pierwsze plansze przygód panny Usagi Tsukino alias SAILOR MOON. Manga tak się spodobała czytelnikom, że na samym początku roku następnego powstał serial animowany. Zanim jednak powstał SAILOR MOON, Naoko Takeuchi narysowała CODENAME SAILOR V (teraz ją kontynuuje w piśmie Runrun), czyli przygody tajemniczej wojowniczki Sailor V. Ta opowiastka stała się wstępem do sagi o Księżycowym Królestwie i mieszkających tam królikach...




Tak wyglądają słynne notatki autorki. Zawsze są w jakichś ramkach i zawsze mają dość haotyczny charakter i zawsze są lekko infantylne. Może dlatego tak je wszyscy lubią

Jedną z głównych różnic między mangą a jej adaptacją anime jest długość. Jak na razie, istnieje 17 komiksowych tomików na 200 odcinków telewizyjnych. To oznacza, iż anime jest rozciągnięte. Zostało tu dorzuconych mnóstwo odcinków całkowicie niepotrzebnych, wątków nie istniejących w mandze (jak historia Ail i Anny i ich życiodajnego drzewa z SMR) tylko po to, aby wydłużyć historię.

Manga jest natomiast bardzo zwięzła. Każdy akapit ma kolosalne znaczenie dla dalszego rozwoju fabuły. Na przykład pierwsza manga zawiera epizod przybycia Usagi / Sailor Moon, Ami / Sailor Mercury, Rei / Sailor Mars oraz Makoto / Sailor Jupiter. W anime na pojawienie się tych czterech wojowniczek i bardzo ważną scenę z balu (tam gdzie Usagi dostaje swój pierwszy pocałunek od Mamoru) trzeba było czekać ponad 20 odcinków z powtarzającymi się do znudzenia scenariuszami. Oprócz tego, anime bardzo odbiega od mangi, zmieniając w dużym stopniu chronologię, bądź też całe historie akapitów wersji komiksowej.




W mandze akcja toczy się znacznie szybciej niż w anime... czasem nawet zbyt szybko... czuje się, że pochodzi ona z innego świata niż Batman

Drugą różnicą jest wszędobylski w anime humor. Fakt, trudno było by sobie wyobrazić telewizyjną Czarodziejkę z księżyca bez jej nieustannych gaf i głupawych powiedzonek, zwłaszcza gdy te wypełniają 2/3 całej animowanej historii. Manga jest inna, nie jest tak bardzo humorystyczna jak anime, kieruje się w niektórych momentach w stronę melodramatu (np. moment, gdy Sailor Moon musi zabić opętanego przez Metallię, Taxedo Kamena, snif, to jest bardzo smutne i tragiczne, bardziej niż w anime).

Kolejną wielką różnicą między mangą a anime są postacie. Przez całe anime bohaterowie trzymają się charakterów, jakie narzuciła im pierwsza manga (jedyny tomik, którego intrygę anime śledzi z bardzo bliska). Usagi jest beksą, Rei jest straszliwie zadziorna i kłótliwa (najwyraźniej nie układa się jej z panną Tsukino), Makoto w każdym napotkanym chłopaku widzi swego niedoszłego ukochanego, Ami mimo swego intelektu (ok. 300 IQ, hm.), wydaje się być bardzo ślamazarna, jedynie Minako (jak na nasz gust) pozostaje normalna... W mandze, jako że jej fabuła jest bardzo zwięzła, Usagi szybko dojrzewa i już pod koniec trzeciego tomiku staje się prawie młodą kobietką... (chociaż nie widać, by się starzała), a oprócz tego znakomicie dogaduje się z Rei.

Komiks eksponuje związki między głównymi bohaterami. Jako, że jest to shojo manga, główne miejsce zajmuje tutaj wątek miłosny. Sailor Moon zakochuje się w Taxedo od pierwszego wejrzenia, od momentu spotkania się z nim w sklepie jubilerskim mamy Naru. Kolejne wojowniczki Sailor, prędzej czy później opowiadają o swych wzlotach i upadkach miłosnych.



W poprzednim ich życiu, zanim Beryl zawładnęła Ziemią, czarodziejki były ukochanymi generałów Endymiona. Makoto / Sailor Jupiter kochała Neflyte, Sailor Venus alias Minako, Kunshyte, Ami / Sailor Merkury była przyjaciółką brata Kunshyte, czyli Zoisyte, a Rei / Sailor Mars spotykała się z Jedaytem.

Od telewizyjnej części S, czyli od 7 mangi pojawiają się Haruka i Michiru, które wyglądają jak młoda, zakochana para. Są to panny bardzo bogate. Mieszkają razem w centrum Tokio i chodzą (a raczej latają swymi helikopterami...) do bardzo elitarnej szkoły. Jest to szkoła, która kształci młodych i wybitnie uzdolnionych ludzi. Właścicielem tej szkoły jest szalony doktorek od jajek demonów, Souichi Tomoe. Michiru ma swój prywatny basen w mieszkaniu (!), a Haruka jeździ swymi licznymi samochodami (pomysł stworzenia bohaterki bardzo męskiej, przyszedł autorce do głowy po spotkaniu z jej przyjacielem Satoshi Ikezawa, który jest kierowcą rajdowym, jeżdżącym na torze wyścigowym Fuji Highway, samochodem Porsche RSR).

Haruka w mandze jest bardziej męska aniżeli w anime. Po pierwszym spotkaniu Usagi z Haruką, między obydwiema dziewczynami nawiązuje się przyjaźń, choć dosyć dziwna, przypominająca bardziej romans niż koleżeństwo (dochodzi nawet do pocałunku... na oczach Mamoru). Michiru natomiast zaprzyjaźnia się z chłopakiem Usagi. Następuje wielki bałagan uczuć do tego stopnia, że Usagi sama już nie wie, kto jest mężczyzną jej życia...

Jedną z różnic jest też sekwencja z talizmanami. W mandze Michiru / Sailor Neptune, Haruka / Sailor Uranus i Setsuna / Sailor Pluto pojawiają się od razu ze swymi talizmanami. Uruchamianie mocy tych talizmanów następuje automatycznie w momencie, gdy zawładnie nimi harmonia, gdy staną się jednością. W anime natomiast, owe talizmany ukryte są w sercach czarodziejek i objawiają się dopiero później. Michiru posiada głębokie wodne lustro, w którym widzi przyszłość, Haruka kosmiczny miecz, a Setsuna tzw. sferę niebieską, będącą częścią (zakończeniem) jej klucza do bramy czasu (jest to ta „dziurka od klucza" w kształcie serca). Zjednoczenie tych trzech talizmanów z jednej strony sprawi pojawienie się Świętego Graala i zamieni Sailor Moon w Super Sailor Moon (wersja ze skrzydełkami), z drugiej zaś strony stwarza ryzyko obudzenia Sailor Saturn.




Jest też inna dziwna rzecz. W mandze bardzo często widać rozebranego Mamoru i pochylonego nad Usagi... W 8. mandze widzimy natomiast jak Usagi śpi w jednym łóżku z wybrankiem swojego serca...

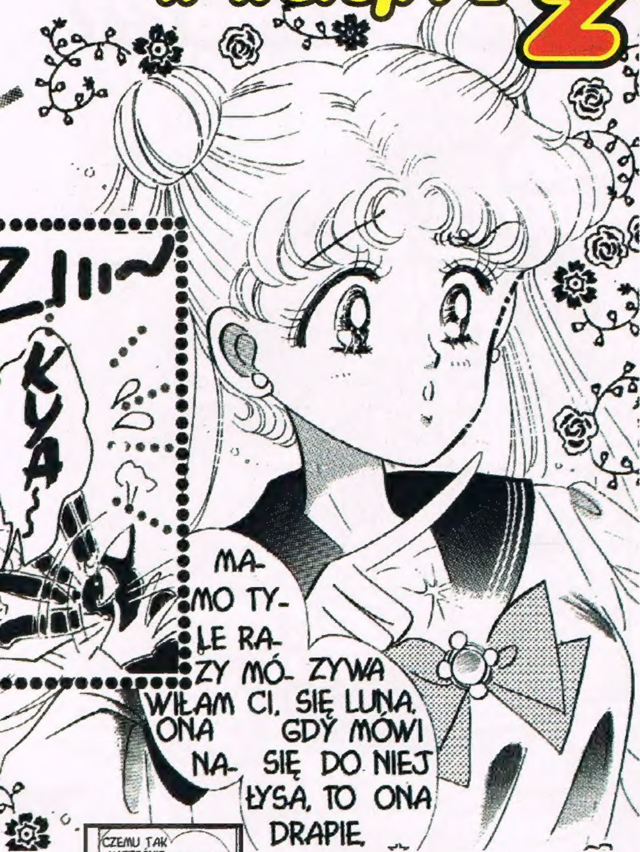
Co się tyczy antybohaterów, czyli wrogów czarodziejek, oni też mają swoje dosyć rozwinięte osobowości. Nie są prymitywnymi mordercami żądnymi ludzkiej energii witalnej czy czystych serc. W mandze dowiadujemy się, dlaczego zeszli na drogę zła, jaka była przyczyna takiej decyzji.

Ciąg dalszy za miesiąc.



# Nareszcie jest!!! prawdziwa shojo manga w wersji PL — Czarodziejka z Księżyca

txt: Mr.Root




Autor:
**Naoko Takeuchi**
Wydawca w Japonii:
**'92 Kodansha Ltd. Tokyo**
Wydawca w Polsce:
**'97 J.P. Fantastica**
Objętość:
**196 stron, cz.-b.**

- ..... **Shojo Manga**
- ..... **Magical Girls**




Nareszcie! Po długim oczekiwaniu, za sprawą wydawnictwa J.P.Fantastica, także w Polsce została wydana prawdziwa, przetłumaczona manga SAILOR MOON pani Naoko Takeuchi. Jako pierwsi w Polsce dostaliśmy pachnący jeszcze farbą drukarską pierwszy tomik serii. Dzięki temu możemy na gorąco, choć w telegraficznym skrócie, przedstawić wam nasze wrażenia z lektury.

Biorąc do rąk ten pierwszy tomik, od razu rzuca się w oczy ładna i estetyczna okładka. Taka jak w oryginale, z tym samym rysunkiem! No i ten poręczny, kieszonkowy format. Nie zdziwiłbym się wcale, gdybym zobaczył kogoś noszącego SAILOR MOON w tylnej kieszeni spodni. Pasuje jak ulał.




No dobrze, a co w środku? Już na pierwszych stronach widzimy, z jak wysokiej jakości produkcją mamy tu do czynienia. Kreska pani Takeuchi jest rewelacyjna, śliczna, miodna – takiej zresztą należało się spodziewać po rysowniczce tej klasy. No i te 196 stron. Nareszcie jest co czytać. Na mangę SAILOR MOON powinniśmy sobie przeznaczyć cały wieczór lub nawet, z przerwami, cały dzień. Tej małej książeczki–komiksu na pewno nie przeczytamy w parę chwil, zwłaszcza gdy będziemy się delektować także rysunkami, a nie tylko tekstem.

Chylę czoła przed autorem polskiej adaptacji, Panem Shinem Yasudą, który odwalił kawał naprawdę dobrej roboty. Przerobienie rysunków, dorobienie napisów i wyrazów dźwiękonaśladowczych to była z pewnością ciężka praca. Najfajniejsze są onomatopeje – po części dobrze nam znane polskie „bum", „trach", „szuu", a czasami oryginalne japońskie „duk duk", „gagaga", „piko piko". Dzięki temu polska wersja sporo zachowuje z japońskiego oryginału. Podobnie jest z tłumaczeniem dialogów i tekstów. Od razu widać, że tłumaczył je Japończyk. Sporo tutaj śmiesznych błędów językowych i gramatycznych, za to sens oddany został wyśmienicie. Pojawiają się też pewne drobne kontrowersje, np. gdy widzimy nazwisko Banny... Cukino! O ile w sprawie zachowania pisowni imienia Banny pisaliśmy już w poprzednim numerze ANIMEGAIDO, to jednak nazwisko Cukino wydaje się trochę szokujące... Choć z drugiej strony, przecież zgłoska „tsu" brzmi właśnie jak „cu". Podobnie jest z imieniem Singo zamiast Shingo. Może właśnie my powinniśmy używać tej spolszczonej wersji, zamiast tych anglicyzmów ? I to jest temat na następny artykuł...




Nie ma jednak co narzekać, trzeba się cieszyć, że wreszcie mamy pierwszą przetłumaczoną na polski mangę z prawdziwego zdarzenia. Mimo tych paru niedociągnięć, czyta się ją i ogląda z prawdziwą przyjemnością. Manga pani Takeuchi zasługuje przecież na to, aby i polscy Otaku mieli ją na swojej półce. Tak trzymać, panie Yasuda. Ściskamy kciuki i chcemy jeszcze!








# Anime?!? A czym to się je?

txt: Mr.Root

Jak już nie raz wspominałem, w Japonii istnieje największy rynek komiksowy na świecie. Wie to każdy, kto kiedykolwiek interesował się historią komiksu. Podobnym zdaniem można rozpocząć artykuł o anime, czyli japońskiej animacji. Japończycy bezwzględnie produkują najwięcej filmów animowanych na świecie, zaś rozpiętość rynkowa i tematyczna nie ma sobie równych nigdzie indziej. Dlaczego tak się dzieje? Są dwa powody:

- Jak wszyscy wiemy, Japończycy są rozkochani w komiksach i dlatego chętnie oglądają swoich ulubionych bohaterów w ruchu.
- Animacja jest o wiele tańszym medium w produkcji, niż film fabularny z aktorami. Przemysł filmowy w Japonii nie dysponuje takimi środkami finansowymi, jak hollywoodzkie giganty. Mniejsza jest tam również liczba widzów – Japończyków jest „trochę" mniej niż Amerykanów. Stąd tyle miejsca na rynku dla animacji. Pamiętając, że anime jest stałym i mocnym elementem japońskich sieci telewizyjnych oraz że anime, podobnie jak manga, jest integralną częścią życia Japończyków, można powiedzieć, że Japonia to raj dla wielbicieli animacji.

Anime dzieli się na trzy podstawowe rynki:

- Pierwszym i największym z nich jest rynek produkcji seriali telewizyjnych. Wieloodcinkowe serie (nawet po kilkaset odcinków) wyświetlane przez największe sieci telewizyjne w kraju przyciągają przed telewizory miliony widzów w różnym wieku.
- Drugą, dynamicznie rozwijającą się gałęzią jest video wraz z nośnikami cyfrowymi (VHS, laserdyski i już wkrótce DVD). Tutaj filmy określane są mianem OAV (Original Animation Video). Produkowane tylko na rynek video, cieszą się również dużą popularnością. Producenci popularnych serii telewizyjnych zawsze wydają suplementy w formie OAV. Jako ciekawostkę można powiedzieć, że to właśnie produkcje OAV są najchętniej kupowane przez zachodnich dystrybutorów i oglądane przez tamtejszych fanów.
- Trzecim co do wielkości jest rynek produkcji kinowych. Japończycy chętnie chodzą do kin, aby obejrzeć najnowsze anime i dlatego powstaje również wiele wysokobudżetowych produkcji kinowych. I te filmy ukazują się później na kasetach video.

Do najpopularniejszych anime telewizyjnych poza Japonią należą bez wątpienia dwie flagowe serie firmy TOEI, czyli SAILOR MOON oraz DRAGONBALL. Czarodziejki zdobyły niesamowitą popularność nie tylko nad Wisłą, ale i w takich krajach, jak Francja, Włochy, Hiszpania, Niemcy, Meksyk czy nawet USA (bardziej wśród fanów, a mniej wśród zmanierowanych właścicieli sieci telewizyjnych). Najbardziej dynamicznie rozwijającym się rynkiem anime poza Krajem Kwitnącej Wiśni jest oczywiście rynek OAV.

W wielu krajach powstało mnóstwo firm dystrybucyjnych, sprzedających anime na kasetach video. W Europie największą firmą jest bez wątpienia Manga Entertainment, zaś w USA aktualnie A.D.Vision. Na zewnętrzne rynki video ekspandują również koncerny japońskie, jak Pioneer (odpowiedzialny za dystrybucję takich serii, jak TENCHI MUYO, ARMITAGE i MOLDIVER), czy kalifornijska firma VIZ Communications założona przez Japończyka Seiji Horibuchi.

Najgorzej jest z produkcjami kinowymi, które najpóźniej docierają do zachodnich fanów. W USA dzięki prężnej dystrybucji firmy Pioneer były wyświetlane takie filmy, jak AKIRA, WINGS OF HONNEAMISE, KAZE NO TANI NO NAUSICAA czy ostatnio TENCHI MUYO! IN LOVE W Europie anime zagościło w angielskich kinach, dzięki firmie Manga Entertainment (AKIRA, UROTSUKIDOJI, WINGS OF HONNEAMISE i ostatnio GHOST IN THE SHELL) oraz we Francji (również AKIRA, PORCO ROSSO czy TONARI NI TOTORO). Najczęściej filmy kinowe ukazują się poza Japonią na kasetach video z pewnym poślizgiem czasowym.

Anime w Japonii jest mnóstwo, a poza jej granicami coraz więcej. Można mieć jeszcze nadzieję, że nasze stacje telewizyjne również przełamią uprzedzenia do tych „brutalnych japońskich kreskówek" i zaczną kupować serie TV. Jest przecież tyle wspaniałych tytułów, gdzie wcale nie ma więcej przemocy, aniżeli w niektórych amerykańskich kretyńskich kreskówkach. Ponadto jest w nich coś więcej: głębokie treści i ciekawe scenariusze, których w kreskówkach produkowanych gdzie indziej, brakuje. Anime to przecież sztuka animacji!

# Ani-Mayhem — Coś do pogrania...

txt: Pegaz Ass

O wspaniałej grze karciano–animowo–kolekcjonersko–przygodowej, noszącej tajemniczy tytuł Ani–Mayhem pisaliśmy już w magazynie Secret Service 44. Dla nie obeznanych z tematem kilka informacji:

- **AM jest przygodową grą karcianą;**
- **AM jest systemem, w którym występują postacie i miejsca znane z filmów anime: Tenchi Muyo!, El Hazard, Bubblegum Crisis i Ranma 1/2;**
- **AM jest dostępna w Polsce;**
- **AM jest grą wyjątkową, ponieważ można grać zarówno w pojedynkę, jak i w kilka osób;**
- **AM składa się z talii prześlicznych kart, które można kolekcjonować;**
- **AM to 305 kart do zebrania.**

Powołując do życia rubrykę poświęconą w całości Ani–Mayhem, postanowiliśmy zająć się rozwiązywaniem problemów dotyczących: interpretacji reguł, rozumienia poszczególnych kart, sposobów prowadzenia rozgrywek itd. Koniecznie dajcie nam znać, o kłopotach z graniem pisząc pod adresem redakcji. Pamiętajcie dopisać w widocznym miejscu: ANI–MAYHEM.

Bardzo ważne jest, aby problem był starannie i dokładnie opisany – wtedy my spróbujemy go rozwikłać. W przypadkach wyjątkowo trudnych będziemy się konsultować bezpośrednio z autorami gry.

W związku z tym instrukcja ulega ciągłym zmianom (jest to typowa praktyka w tego typu grach, nawet słynna karcianka Magic: The Gathering nie uniknęła poprawek). Wersja „aktualna", jeżeli nic się nie zmieni, będzie kolportowana w przyszłości z nowymi starterami i rozszerzeniami. Faktem jest, że nawet w samym Pioneerze jeszcze nie wiedzą, czy gra nie będzie podlegać dalszym modyfikacjom.

Wszystko, o czym będziemy pisali, należy traktować jako uzupełnienia pierwotnej instrukcji, które powstały dopiero po jej wydrukowaniu. Nadmienić w tym miejscu trzeba, że dostępna w Polsce instrukcja jest o niebo lepsza i dokładniejsza od amerykańskiej, co jest niewątpliwą zasługą osób zajmujących się jej opracowaniem.

Czas ucieka, zacznij grać już dziś!





Jak i w amerykańskim King Kongu, tak i tu pojawia się wątek pięknej blondyny w niebieskich pończochach i małpy nabuzowanej przez hormony

# King Kong Escapes





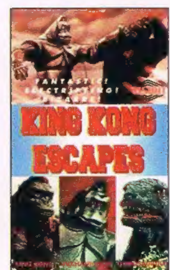
Tym razem nieoceniony studio Toho przygotowało film, w którym głównym bohaterem jest sam King Kong!

Załoga jednej z łodzi podwodnych ONZ odnajduje King Konga na małej wyspie nieopodal Sumatry. Małpa zakochuje się w pięknej pani kapitan, która w dodatku potrafi porozumieć się z potworem. W tym samym czasie szalony naukowiec ukrywający się pod pseudonimem dr Who, wspomagany pieniędzmi jednego z azjatyckich mocarstw, konstruuje olbrzymiego robota, Mechani-Konga, który posłużyć ma do wydobycia śmiercionośnej substancji X z dna krateru wulkanu. W wyniku napromieniowania Mechani-Kong zostaje jednak uszkodzony i chwilowo staje się nieprzydatny, więc dr Who porywa King Konga i poddaje go hipnozie. Olbrzymia małpa nie poddaje się i ucieka swoim prześladowcom, pozostawiając jednak w niewoli dr Who załogę okrętu podwodnego wraz ze swoją ukochaną... Oszalała małpa rusza przed siebie, demolując japońskie miasta, na jej drodze zaś staje przygotowany do walki Mechani-Kong!

Podczas filmu mają miejsce dwa pojedynki olbrzymich bestii. Na początku King Kong walczy z olbrzymim dinozaurem, w finale zaś z Mechani-Kongiem. Choć żaden z potworów nie strzela laserem z pyska, oba radzą sobie jak mogą, rzucając się nawzajem po okolicznych domach i lasach. Kulminacyjna scena filmu, podczas której oba Kongi wspinają się na olbrzymią wieżę, przywodzi na myśl klasyczny już film amerykański z 1933 roku, pierwszy z cyklu o wielkiej małpie.








Reżyseria:
**Ishiro Honda**
Produkcja:
**1967**
Czas trwania:
**114 minut**

■ .................Potwory

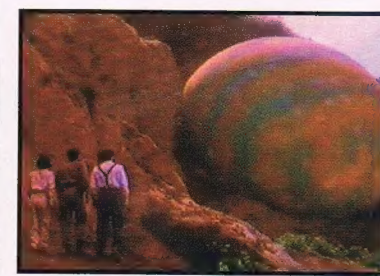
txt: Zilla

# Godzilla vs Mothra



Na dnie oceanu śpiący Godzilla zostaje obudzony przez meteoryt, który uderza nieopodal. Ten sam meteoryt odsłania też olbrzymie jajo Mothry i Bathrę – potwora, który pojawia się na wezwanie samej Ziemi, gdy ta czuje się zagrożona. Mothra przed tysiącami lat chroniła prężnie rozwijającą się cywilizację, którą zniszczyła właśnie Bathra. Teraz Ziemia czuje się ponownie zagrożona, zaś Bathra ma wymierzyć ludziom bezlitosną karę. Grupa japońskich archeologów przebywających na wyspie odkrywa jajo Mothry, a także parę maleńkich dziewczyn, będących ostatnimi przedstawicielkami owej zaginionej cywilizacji. Jajo zostaje przetransportowane do Japonii, tymczasem jednak dochodzi do spotkania Godzilli i Bathry. Z jaja zaś wykluwa się poczwarka Mothry. Bathra i Mothra walczą ze sobą, Godzilla zaś w bojowym szale rusza na Japonię. Z obu poczwar powstają potwory, które łączą swoje siły w walce przeciw szalejącemu Godzilli...







GODZILLA KONTRA MOTHRA to jeden z najlepszych japońskich filmów z gumowymi potworami w rolach głównych. Szybka akcja i bardzo dobre efekty specjalne pozwalają wtopić się w specyficzny klimat produkcji firmowanych przez studio Toho. Warto też zwrócić uwagę na dobrą grę aktorów występujących w rolach głównych. Film cieszył się w Japonii sporym powodzeniem, zaś Mothra stała się na tyle popularnym potworem, że później wyprodukowano osobny film z wielką ćmą w roli głównej.




Reżyseria:
**Takao Okawara**
Produkcja:
**1993**
Czas trwania:
**108 minut**

■ ..........Potwory

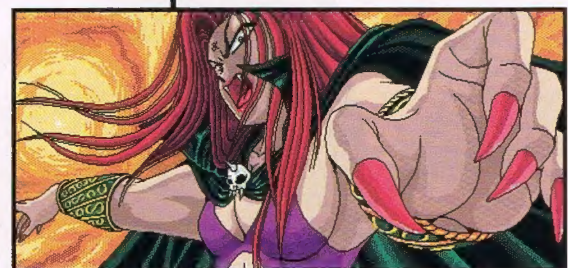
# Megatech Soft.

## Specjalnie dla AMG

Jedną z firm, które produkują mangowe gry na PC w języku angielskim (a więc bardziej zrozumiałym dla nas niż japoński) jest Megatech Software. Do tej pory udało im się wydać na zachodzie 4 produkty, które pokrótce przedstawiamy – choć przez te kilka lat nieco się zestarzały, zawarte w nich piękne obrazki dalej cieszą oko. Poprosiliśmy więc jednego z szefów firmy, Kenny'ego Wu, o mały wywiad, którego z chęcią nam udzielił. Wiadomość dla internautów – dema wszystkich gier firmy Megatech (niestety, w wersji non-playable) można zdobyć odwiedzając internetową stronę firmy pod adresem [www.megatech-software.com].



•••



**AMG:** Na początku chcielibyśmy czegoś się o was dowiedzieć. Kto tworzy firmę Megatech?

**Kenny Wu:** Firma Megatech została założona w 1990 roku przeze mnie i przez Garego Lee. Obaj urodziliśmy się na Taiwanie, ale dorastaliśmy w Ameryce. Przez pierwszy rok przygotowywaliśmy się do tworzenia gier, gromadząc wszelkie potrzebne źródła, dopiero potem wypłynęliśmy na rynek z grą COBRA MISSION.

**AMG:** Czy to znaczy, że wszystkie gry firmowane przez Megatech napisaliście sami?

**Kenny Wu:** Nie, to niemożliwe! Podczas prac nad grami korzystamy z usług wolnych strzelców, podpisując z nimi kontrakty na jeden produkt. W zależności od ilości gier, nad którymi pracujemy, nasz zespół składa się z 8–25 osób.

**AMG:** Skąd czerpiecie pomysły na kolejne gry?

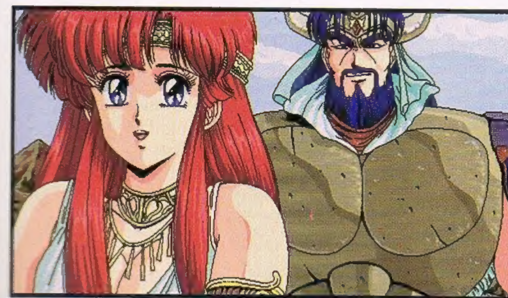
**Kenny Wu:** Niemal wszystkie nasze gry pochodzą bezpośrednio z Japonii – kupujemy do nich prawa. Ponieważ jednak większość japońskich gier da się ukończyć w 2–4 godziny, niezbędne jest rozbudowanie produktu przed wpuszczeniem go na zachodni rynek. Wchodzimy w głąb gry, wzbogacając jej grafikę, dodając zagadki i uzupełniając scenariusz. Po skończonej pracy nasze gry wymagają ponad 40 godzin czasu do ukończenia.

**AMG:** Bardzo podobają się nam obrazki pojawiające się w waszych grach. Czy możecie nam zdradzić, w jaki sposób je przygotowujecie?

**Kenny Wu:** Na początku grafik rysuje szkice postaci i teł na papierze, które dalej wprowadzamy do komputera za pomocą skanera. Kolejnym krokiem jest cieniowanie, kolorowanie i przygotowywanie animacji – także już na komputerze. W każdej z naszych gier jest ponad 50 rysowanych specjalnie na jej potrzeby obrazków.

**AMG:** Które z waszych gier uważasz za najbardziej godne polecenia naszym czytelnikom i dlaczego?

**Kenny Wu:** Osobiście najbardziej lubię gry role-playing, polecam więc KNIGHTS OF XENTAR. Wszystkim, którym podobają się strategie, na pewno przypadnie do gustu POWER DOLLS.



**AMG:** Pozostańmy na chwilę przy POWER DOLLS. Wiemy, że oprócz gry istnieje też kilkuczęściowe anime. Czy gra ujrzała światło dzienne po premierze filmu, czy było wręcz odwrotnie?

**Kenny Wu:** POWER DOLLS to prawdziwy szał w Japonii, do tej pory wyprodukowaliśmy 3 części tej gry, a do każdej z nich przygotowaliśmy po 2 dyski z dodatkowymi scenariuszami. Wydaliśmy też 3 płyty CD ze ścieżką dźwiękową z gry i masę innych gadgetów! Film powstał w oparciu o scenariusz zaczerpnięty z gry.

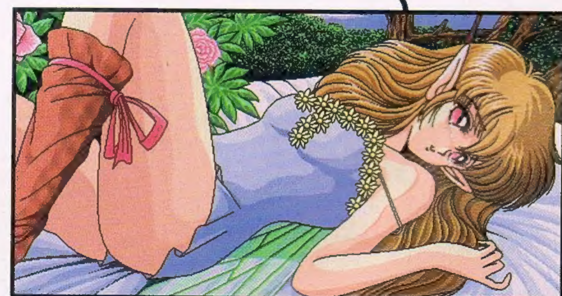
**AMG:** Czy mógłbyś podać tytuły filmów, które najbardziej ci się podobają?

**Kenny Wu:** Pod tym względem jestem prawdziwym otaku. Kocham wszystko, co ma cokolwiek wspólnego z mangą i anime, a najbardziej serię DRAGON BALL.

**AMG:** Słówko na pożegnanie dla naszych czytelników?

**Kenny Wu:** Pozdrawiamy wszystkich czytelników ANIMEGAIDO!

**AMG:** Dziękujemy za rozmowę.



KNIGHTS OF XENTAR – typowa japońska gra role-playing z typową grafiką 16-kolorową

txt: Gul-Ash



# Knights of Xentar

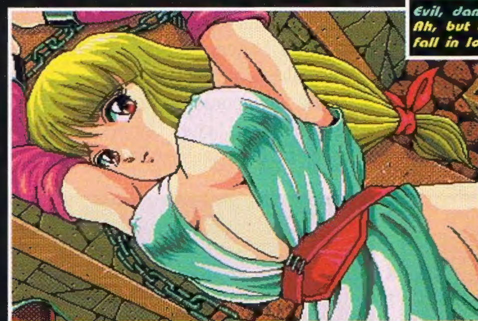



KNIGHTS OF XENTAR to typowa japońska gra role–playing, w której przez cały czas rozgrywki postać głównego bohatera widoczna jest na ekranie. Desmond (bo tak nazywa się główny bohater) jest typowym poszukiwaczem przygód i najemnikiem, włóczącym się po świecie w pogoni za mocnymi wrażeniami. Pewnego dnia trafia do miasta Squalor Hollow, gdzie podczas wieczornego drinka w karczmie wdaje się w bójkę z bandą łotrów w obronie pięknej dziewczyny. Pierwszym zadaniem Desmonda po przebudzeniu będzie... znalezienie nowego ubrania, ponieważ to, które zwykł nosić, zostało mu skradzione podczas bójki, a jak wiadomo, nie wypada biegać nago po mieście. Gra dozwolona od 13 lat.







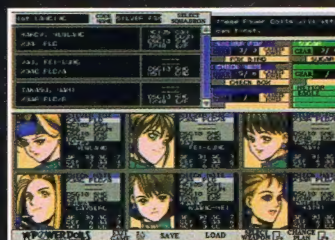


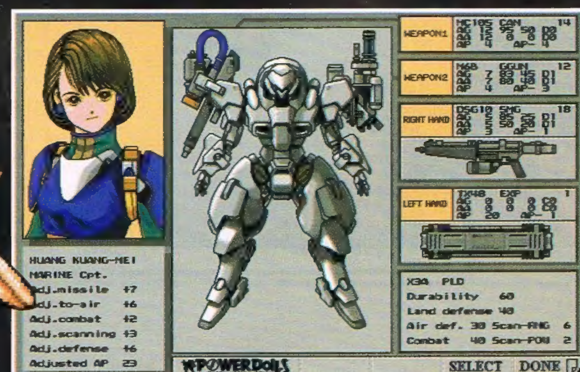


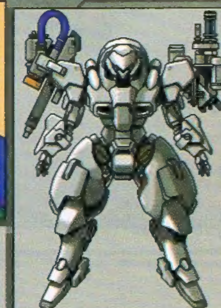

# Power Dolls

Najbardziej znany produkt firmy MEGATECH to gra strategiczna POWER DOLLS, w której gracz kieruje poczynaniami oddziału specjalnego, złożonego z pięknych dziewczyn. Planeta Omni chce wyrwać się spod panowania Federacji Ziemskiej, wysyłając do walki właśnie oddział Dolls. Do dyspozycji „laleczek" oddane zostają najnowocześniejsze roboty bojowe, w których dziewczyny czują się jak ryby w wodzie. Do zwycięstwa potrzebne będą jednak więcej niż tylko szczere chęci, bowiem oddziały Federacji dysponują olbrzymią siłą. Gra dozwolona dla wszystkich.

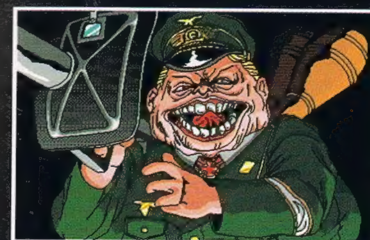


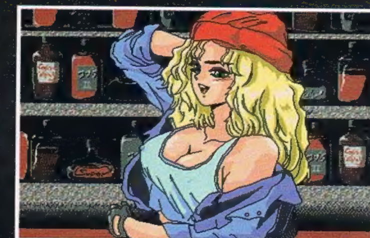


# Cobra Mission

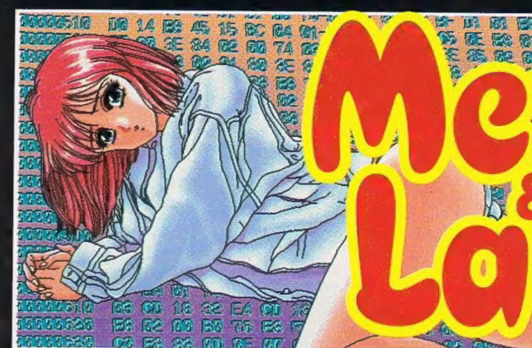


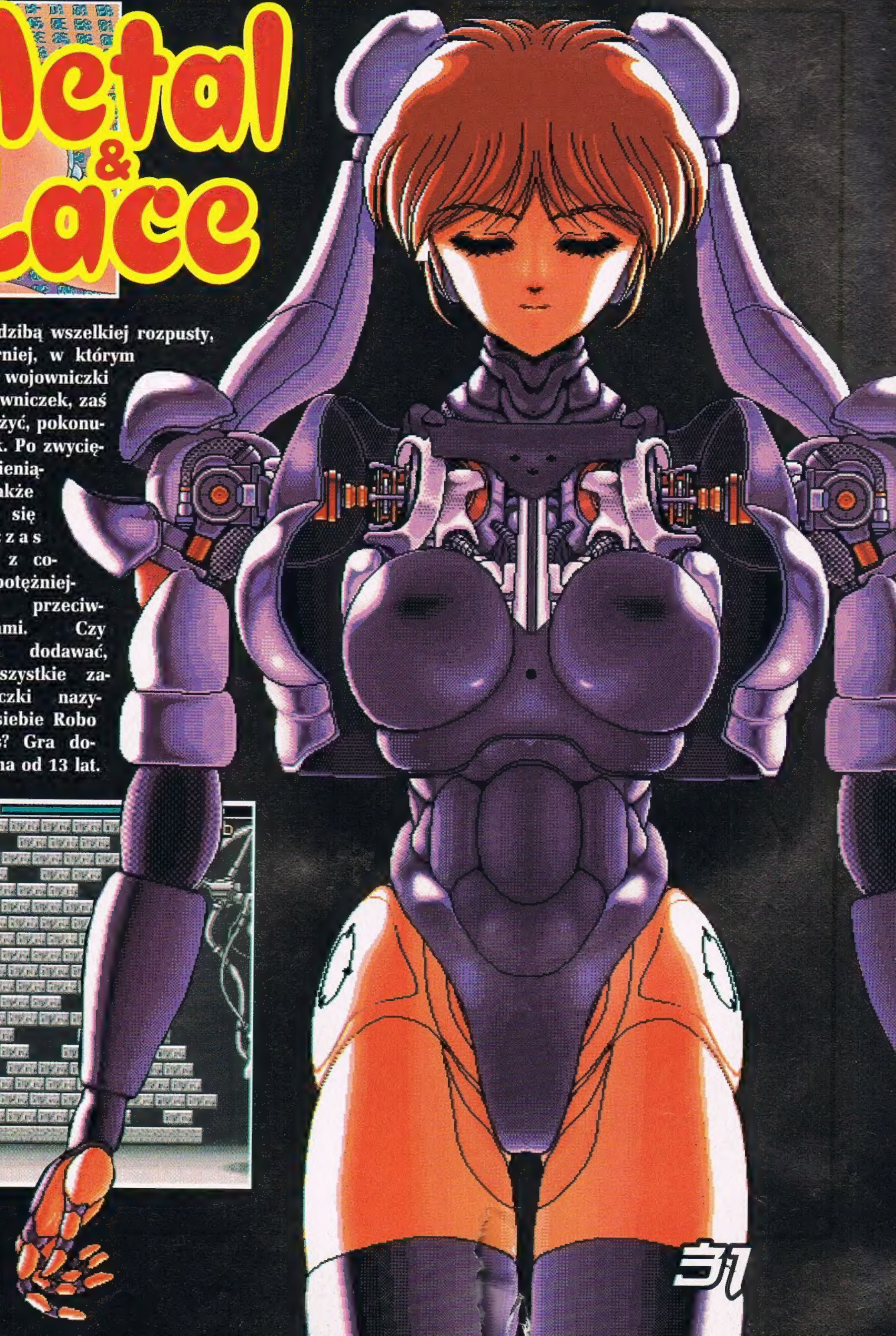
Pierwsza gra firmy Megatech to gra role–playing tylko i wyłącznie dla dorosłych. Prywatny detektyw JR pewnego dnia odbiera telefon od Faythe, przyjaciółki ze szkolnej ławki. Faythe prosi naszego bohatera o odnalezienie jej męża, który zaginął bez śladu na wyspie Cobra, nieopodal Florydy. Używając sprytu i siły pięści, bohater będzie zmuszony stawić czoła niebezpieczeństwom czekającym na wyspie, aby wreszcie zaprowadzić na niej ład i porządek. Gra dozwolona jedynie od 18 lat.





# Metal & Lace





Na wyspie MeCha, będącej siedzibą wszelkiej rozpusty, organizowany jest wielki turniej, w którym zmierzą się ze sobą najlepsze wojowniczki świata. Gracz wciela się w jedną z wojowniczek, zaś jego zadaniem będzie oczywiście zwyciężyć, pokonując po drodze kilkanaście przeciwniczek. Po zwycięskim pojedynku, w zamian za zdobyte pieniądze, można dokupywać części zbroi, a także dodatkowe gadgety, które przydadzą się podczas walki z coraz potężniejszymi przeciwniczkami. Czy trzeba dodawać, że wszystkie zawodniczki nazywają siebie Robo Babies? Gra dozwolona od 13 lat.

